



Experiencias de los docentes en el proyecto iTunes U-UV de la Universidad Veracruzana

Teacher's experiences in the iTunes U-UV project of the Universidad Veracruzana

Francisco José Capetillo Sierra
Universidad Veracruzana
fcapetillo89@gmail.com

Dr. Carlos Arturo Torres Gastelú
Universidad Veracruzana
ctorres@uv.mx

Resumen

En la actualidad, la sociedad se encuentra cada vez más encaminada al uso de los dispositivos electrónicos basados en internet. En el ámbito educativo iTunes U, ha sido el principal proveedor de materiales académicos en línea. La Universidad Veracruzana, con el propósito de mantenerse a la vanguardia tecnológica, inicia el proyecto iTunes U-UV desde el 2010. A partir de ello se vislumbra el objetivo de este trabajo para describir la experiencia docente en la generación de recursos audiovisuales de iTunes U-UV en la región Veracruz, a través de un estudio cualitativo y usando como instrumento de medición una guía de entrevista con 24 preguntas y 8 dimensiones. Para este estudio preliminar, se entrevistó a 4 de los docentes con las prácticas más destacadas en la plataforma virtual. Los resultados de este estudio señalan que los docentes se sienten motivados a realizar este tipo de materiales para mejorar su labor docente y beneficiar a sus alumnos, además, están convencidos que esta nueva dinámica de enseñanza – aprendizaje, está a la altura de las necesidades tecnológicas actuales.

Abstract

Nowadays, the society is increasingly aimed at the use of Internet-based electronic devices. In education iTunes U, it has been the leading provider of online instructional materials. The Universidad Veracruzana in order to stay ahead of technology, launches the iTunes U-UV project since 2010. From this, the objective of this work is seen to describe the teaching experience in the generation of audiovisual resources of iTunes U -UV in the Veracruz region, through a qualitative study using as a measuring instrument an interview guide with 24 questions and 8 dimensions. For this preliminary study, four teachers with leading practices in the virtual platform have been

interviewed. The results of this study indicate that teachers are motivated to perform this kind of materials to improve their teaching and benefit students also they are convinced that this new dynamic of teaching is up to the technological needs current.

Palabras clave: iTunesU, TIC, MOOC, Educación, Experiencias docentes.

1.- Introducción

La cultura de la sociedad se encuentra cada vez más encaminada al uso de la tecnología, la mayoría basados en el internet. El uso de las computadoras, tabletas electrónicas y teléfonos inteligentes es cada vez más común en la vida cotidiana e incrementa notablemente, de manera que las nuevas generaciones desarrollan habilidades tecnológicas a temprana edad, e incluso pueden aprender más rápido, tanto del manejo de la tecnología, como del contenido que se encuentra disponible a través de ella. Monge, Alfaro-Azofeifa y Alfaro-Chamberlain (2005) definen a los medios o herramientas que permiten la comunicación y la información en tiempo real, como Tecnologías de información y comunicación (TIC). En el ámbito de la educación, las universidades se han dado a la tarea de acercarse a los alumnos y formar parte de esa tendencia tecnológica, a través del implemento de las tecnologías de información y comunicación como herramientas que facilitan el proceso educativo dentro y fuera de las aulas de clases (Rosell-Aguilar, 2013).

Actualmente la información se encuentra al alcance de cualquier persona a través de internet, y es cuestión de segundos para acceder a ella. Suarez (2013) considera que gracias a los materiales audiovisuales digitales, mejor conocidos como MOOC (Massive Open Online Courses) o REA (Recursos Educativos Abiertos o Libres); hoy es posible tomar clases magistrales o cursos completos sobre temas variados en las universidades más prestigiosas del mundo totalmente gratis y sin la necesidad de salir de casa. Çelik, Toptaş y Karaca (2012), destacan las cualidades de portabilidad y flexibilidad que proporcionan los recursos audiovisuales como ventajas para el aprendizaje, pues brindan la posibilidad a los estudiantes de repetir una y otra vez los materiales, controlar la velocidad de los recursos, tener actividades multitarea, aprendizaje a distancia, aprendizaje de forma individual o a grandes auditorios, fácil acceso cuando se necesitan, elección libre de los temas a estudiar y la hora que el estudiante decida.

Uno de los principales agentes que ha revolucionado la distribución de contenidos digitales (MOOC) ha sido iTunes, la tienda digital en línea de la compañía Apple, lanzada en el año 2003, que, además de dedicarse a la venta de películas, libros, música, etc., también ofrecen un espacio para la educación, desde el lanzamiento de iTunes U en 2007. iTunes U es un repositorio con contenido educativo gratuito,

proveído por más de 1200 universidades de todo el mundo. Se desarrolló como una plataforma meramente para videos y contenidos de lectura, para alojar cursos enteros en los que los usuarios pueden suscribirse de acuerdo a las áreas del conocimiento e ir más allá de los medios impresos tradicionales.

Con el aumento del uso de dispositivos móviles multimedia, las instituciones educativas han explotado la plataforma iTunes U como un canal adicional, con el objetivo de incrementar los perfiles profesionales y romper las barreras de la educación (Law, Perryman & Law, 2013).

Para febrero de 2013, Apple reportó arriba de mil millones de descargas de contenidos de iTunes U, y cursos con más de 250,000 usuarios inscritos. Hasta ese mismo año, de América Latina, el único país que contaba con universidades presentes en iTunesU es México, que tiene unas 12 universidades (entre ellas la Universidad Veracruzana) con canal en la plataforma iTunes U (Suárez, 2013).

De esta manera, iTunes U-UV es una herramienta tecnológica con un gran potencial para el aprendizaje, pues se acerca a los dispositivos electrónicos de los alumnos, y les brinda información sustentada por sus mismos profesores y lleva la experiencia de la enseñanza más allá del aula de clases.

2. iTunes U-UV

En el año 2010, con la búsqueda de generar formas alternativas de aprendizaje en la Universidad Veracruzana, surge el proyecto iTunes U-UV en la ciudad de Xalapa, Veracruz. El objetivo de este proyecto es la elaboración de materiales audiovisuales educativos, que apoyen el aprendizaje de los estudiantes. Así como también mantener la institución a la vanguardia con el uso de las tecnologías de la información. Posteriormente, en enero de 2012, debido a la demanda en las demás regiones de la Universidad Veracruzana, se abre otra célula de desarrollo iTunes U-UV en la región Veracruz - Boca del Río.

Para la generación de recursos audiovisuales iTunes U-UV trabaja directamente con los docentes de la Universidad Veracruzana, quienes son los expertos en las diferentes disciplinas educativas y junto con los especialistas en medios, pueden generar cápsulas, documentales, conferencias, clases grabadas, videotutoriales, prácticas o podcast. Los materiales audiovisuales son cargados a la plataforma virtual

iTunesU de Apple, y los alumnos pueden tener acceso libre y gratuito para visualizar en línea o descargar cualquier material.

El proyecto en Veracruz cuenta con 251 recursos audiovisuales de 80 docentes, publicados hasta mayo de 2015. Todos los videos, audios y publicaciones escritas, son materiales originales y revisados por expertos docentes de las distintas áreas de la universidad para que los materiales sean académicos en su totalidad.

La participación de los docentes de la Universidad Veracruzana es de vital importancia para el proyecto iTunes U-UV, pues son ellos quienes tienen la posibilidad de crear contenido que pueda ser de utilidad para los estudiantes. Sin embargo, a pesar de su potencial para el aprendizaje, aún se presenta mucha desinformación y gran parte de los estudiantes y académicos desconocen el proyecto iTunes U-UV, por lo que ha tenido un lento desarrollo.

2.1. Descripción del método

El principal objetivo del trabajo de investigación fue describir la experiencia docente en la generación de recursos audiovisuales de iTunes U-UV en la región Veracruz de la Universidad Veracruzana. Los objetivos específicos fueron: 1) Identificar las causas que motivaron la participación de los docentes de la Región Veracruz en el proyecto iTunes U-UV. 2) Identificar los problemas a los que se enfrentaron los docentes en la elaboración de materiales audiovisuales y las formas de solución. 3) Describir las recomendaciones que aplicaron los docentes en la elaboración de los materiales audiovisuales para iTunes U-UV. 4) Analizar el grado de aprovechamiento que los docentes que han tenido de iTunes U-UV. 5) Documentar las mejores prácticas docentes en un informe de casos de estudio.

Se determinó realizar un estudio cualitativo preliminar para medir la viabilidad de la investigación. Se realizó un directorio de académicos que han participado en iTunes U-UV, se identificaron las prácticas más destacadas de 4 de los docentes de la Universidad Veracruzana con mayor participación en la región Veracruz, y se les aplicó una entrevista a profundidad en las que describieron sus experiencias. Se diseñó como instrumento de medición cualitativo una guía de entrevista con 24 cuestionamientos, divididos en 8 dimensiones, las cuales son 1) motivación de los docentes, 2) Experiencias previas y durante las grabaciones, 3) Descripción de sus

mejores prácticas, 4) Obstáculos que se presentaron, 5) Soluciones y recomendaciones para superar obstáculos, 6) Resultados en la dinámica de trabajo, 7) Resultados observados en los alumnos y 8) opinión acerca de proyectos tecnológicos en el futuro de la Universidad Veracruzana.

Para delimitar el trabajo de investigación, no se está tomando en cuenta la célula iTunes U-UV Xalapa. El presente trabajo se enfoca en la región Veracruz - Boca del Río.

3. Resultados

Motivos

Cuando se les preguntó a los docentes de la Universidad Veracruzana acerca de su primer acercamiento al proyecto iTunes U-UV, todos coincidieron que asistieron a una presentación en la que se habló del proyecto y se invitó por primera vez a todos aquellos que quisieran colaborar en la realización de materiales audiovisuales: *“...me interesé inmediatamente porque estaba yo considerando esa posibilidad para la docencia...”*, explica el Dr. Guillermo Broissin, docente de la facultad de medicina, quien además comenta que su motivación fue mejorar sus técnicas de enseñanza-aprendizaje para los alumnos: *“...yo quería buscar un medio didáctico más práctico, más moderno para el aprovechamiento de mis propios alumnos...”* (Dr. Broissin - Facultad de Medicina).

Aunque los alumnos han sido la principal motivación de los docentes, existen otros intereses personales, como la colaboración constante en los proyectos de difusión: *“...con iTunes U mis conferencias podrían llegar a más gente...”*, asegura el Dr. Arturo Gil Gutiérrez Wong, docente de medicina. La doctora Luz María del Castillo, de la facultad de medicina, ha realizado más de 10 audiovisuales de anatomía para iTunes U-UV y afirma que una de las cosas que más le llamó la atención era compartir su trabajo con otras partes del mundo: *“...cualquier persona de todo el mundo va a poder ver y escuchar o disfrutar estos audiovisuales. Entonces yo me sentí realizada porque iba a trabajar y compartir con Harvard u otras plataformas internacionales...”*. Por otro lado, el maestro Carlos Ruz, quien imparte cátedra en derecho en el sistema abierto, comenta que su motivación es llevar sus clases a un ámbito digital: *“...He tenido la oportunidad de tomar algunos cursos en*

línea a través de coursera, y tuve la oportunidad de contactar a un maestro en Barcelona que todos sus cursos eran a través de internet, y de ahí me surge la inquietud de hacer videos como mecanismos de enseñanza... hay que renovarse, mantenernos a la vanguardia...”

Experiencias

Cuando se les preguntó a los docentes acerca de sus experiencias previas en proyectos tecnológicos como iTunes U-UV, la mayoría afirmó que nunca había trabajado de esta forma, pues al no ser nativos digitales, desconocían la manera hacer materiales audiovisuales: *“...Hace 35 años no había computadoras, enseñábamos en el pizarrón, como se hacía tradicionalmente y eso se ha quedado atrás por la modernidad y la electrónica...he tenido que cambiar el método de enseñanza en varias ocasiones, siempre buscando que el alumno aprenda...”* (Dr. Broissin - Facultad de Medicina). Sin embargo, la inexperiencia no ha impedido que los docentes tuvieran ideas orientadas a modificar sus métodos de enseñanza para acercarse a sus alumnos de manera tecnológica: *“...Yo tenía algunos audiovisuales de anatomía, a través de Youtube...”*, comenta la Dra. del Castillo, pero también asegura que sus videos eran caseros, de mala calidad y que no servían para lo que quería, al igual que el Mtro. Carlos Ruz, quien también menciona que la calidad de sus videos mejoraron gracias al equipo iTunes U-UV.

Se les cuestionó a los docentes acerca de sus experiencias después de haber realizado los videos y los comentarios apuntaban a un cambio de percepción ante la inexperiencia, e incluso se sintieron más motivados a realizar más audiovisuales: *“...Nunca había participado en un proyecto similar, y para mi fue una grata experiencia la forma que el equipo de iTunes pone todo de su parte para que nos sintamos cómodos, y los que no estamos acostumbrados a estar frente al micrófono o las cámaras no nos sintamos fuera de sitio...”* (Dr. Gutiérrez - Facultad de Medicina). Más allá de sus expectativas iniciales, los docentes también han tenido la oportunidad de aprender y descubrir algunas cosas que han mejorado su calidad profesional: *“...Una de las cosas que más me llamaba la atención es que había gente de Argentina, de España, que me escribieron para comentarme del video...de acuerdo a mi experiencia, yo ya tengo materias en línea, el trabajo es igual, pero se*

tiene que hacer más por los alumnos..." (Mtro. Ruz - Facultad de Derecho SEA). Por otro lado, el Dr. Broissin reconoce que parte de su gusto por los materiales audiovisuales, tiene que ver con lo extrovertido que siempre ha sido para aparecer ante las cámaras y micrófonos, además de su gusto por el cine: *"...a mí también me gusta esto y algo sé, aunque sea muy poquito...así como yo lo expongo en el video, así lo expongo en la clase, como si fuera un artista..."* (Dr. Broissin - Facultad de Medicina).

Mejores prácticas

Se les solicitó a los entrevistados que hablaran acerca de las que consideraban sus mejores prácticas en iTunes U-UV, naturalmente respondieron que consideraban especial cada uno de los que habían realizado, sin embargo destacaron algunos materiales que salían de lo común. El Mtro. Carlos Ruz, quiso darle un giro a sus presentaciones acerca del derecho, pues al ser temas teóricos, no quería estar frente a la cámara varios minutos hablando y que fueran aburridos: *"...me puse de acuerdo con la gente de producción para mostrar imágenes al fondo que correspondieran o respetaran el tema que se estaba tratando, para que el video se viera visualmente más llamativo. En algunos casos hemos tenido que solicitar fotografías con sus referencias y en otras hemos tenido que ir a locaciones, yo recuerdo que quería hablar de una circular, vamos a un espacio en donde hay una especie de caracol en el piso que ilustra la idea de una circular. Así que no solo hemos grabado en interiores y sino que hemos procurado estar en diferentes locaciones. El equipo de edición agregó unas animaciones que también ilustraban lo que yo iba diciendo y de esa manera hacía más clara la explicación..."* (Mtro. Ruz - Facultad de Derecho SEA).

Para el Dr. Gutiérrez Wong, la idea de grabar con estudiantes le pareció que provocaría mayor interés en otros alumnos al ver a sus compañeros explicando profesionalmente temas vistos en clase, es por eso que su idea fue salir de lo convencional para realizar presentaciones en vivo y aprovechar para videodocumentarlas: *"...Hicimos una mesa redonda sobre síndrome metabólico y estuvo muy bonito porque se invitó a gente muy importante del ambiente al foro, y los muchachos participaron bastante bien, se prepararon mucho... posteriormente tuvimos la oportunidad de montar una obra de teatro y grabarla... me pareció que*

sería más atractivo para mis alumnos que vieran a sus compañeros participando tan profesionalmente, de esa forma quizás también se motivarían... pero no es fácil, se necesita mucho entrenamiento con los muchachos...” (Dr. Wong – Facultad de Medicina).

Antes de la grabación, el Dr. Broissin realizó un guion en donde especificó qué tipo de toma quería, en donde cortar, en donde acercar o alejar la cámara, y había ensayado su presentación con su hija, quien también lo ayudó a ser su modelo para la práctica de exploración neurológica. Fue el quien dirigió la grabación: *“...les decía que quería una toma en especial y en cierto lugar, que iba a decir y cómo, a qué cámara le iba a hablar y en qué momento íbamos a cortar... pero si realmente tenía idea muy específica de cómo hacerlo...”* (Dr. Broissin - Facultad de Medicina).

En el caso de la Dra. Del Castillo, ha realizado más de 10 materiales, de los que destaca dos de los videos más complicados de documentar para el equipo iTunes U-UV: *“...Hicimos los videos del conejo, esos fueron fantásticos... y la otra fue cuando grabaron la cirugía de una gigantomastia”...*, menciona la Dra. Del Castillo. Para la realización de estos videos fue necesario que el equipo de iTunes U-UV también estuviera preparado y vestido adecuadamente para las cirugías: *“...son dos cosas diferentes, el video del conejo fue en la facultad, se le extirparon los órganos para su estudio, fue una práctica sencilla, pero cuando grabaron en el hospital, la cirugía de gigantomastia, tuvieron cierta limitación al acercarse al paciente, pero fue una cirugía de 7 horas que grabaron de principio a fin e increíblemente cubrimos todas las necesidades...”* (Dra. Del Castillo - Facultad de Medicina).

Obstáculos

A pesar de las diferentes prácticas que los docentes realizaron, y de su poca o nula experiencia en la realización de materiales audiovisuales, cada uno de los entrevistados considera que no hubo obstáculos significativos que impidieran el trabajo con el equipo de iTunes U-UV: *“...casi sin saber me acerqué y hemos tenido la oportunidad de intercambiar ideas, he realizado unos guiones, dificultades no hay...”* (Mtro. Ruz - Facultad de Derecho SEA). Aunque sí reconocieron sus limitaciones: *“...Mi peor defecto es hablar deprisa... y quisiera poder controlar la rapidez con la que hablo...”*, comenta la doctora Del Castillo cada vez que vuelve a ver sus videos. El Dr.

Broissin recuerda sus años de juventud en los que participaba en un trío musical y menciona: *"...ya que no tengo buena voz para hacer locución..."*. En contraparte con el Dr. Broissin, el Dr. Gutiérrez Wong dice no estar acostumbrado a las cámaras: *"...estar frente a una o dos cámaras que lo estén grabando simultáneamente, hace que uno se ponga un tanto nervioso y que a veces, aunque uno se sepa su conferencia muy bien, siente que una palabra no salió muy bien y hay que corregirla y que hay que repetirlo para que salga mejor..."*.

Una de las razones que más destacaron los entrevistados acerca de la desmotivación para que nuevos docentes participen con iTunes U-UV, es la actitud negativa de sus colegas: *"...el problema es un problema natural de resistencia al cambio. Ninguno de los maestros somos nativos digitales y eso dificulta. Enfrentarse al cambio siempre es una problemática, lo que no conoces siempre existe rechazo..."* (Mtro. Ruz – Facultad de Derecho SEA). *"...los maestros que se atreven a realizar trabajos como estos (audiovisuales para iTunesU), son personas que tienen ciertas cualidades, entonces las personas que no las reúnen, no se sienten capaces..."*, asegura el Dr. Gutiérrez Wong, y el Dr. Broissin concuerda con él mencionando que: *"...El impedimento, para mí, son esos maestros que no tienen esa motivación, más que nada, porque hay mucha gente que es muy desmotivada en hacer algo diferente o mejor, o están demasiado enclaustrados en un método que queda obsoleto, y la otra es, que a muchos maestros les asusta la cámara... hace falta información para muchos maestros que no saben que se puede hacer esto..."*. Por otro lado, la Dra. Del Castillo habla acerca de la pasividad de aquellos docentes que ya están participando: *"...vi otros audiovisuales de otros maestros y los vi pasivos, y obvio eso cansa al alumno y no le resulta interesante..."*, mientras que el Dr. Wong critica la actitud egocéntrica de algunos colegas mencionando que afectan la calidad de un proyecto como iTunes U-UV: *"...Lo malo de este tipo de proyectos es que pueden salir personas que por su afán de protagonismo, con necesidad de reconocimiento interviene sin tener fundamento..."*.

Soluciones (recomendaciones para otros docentes)

Dentro de las recomendaciones a los posibles problemas más comunes que pueden tener los docentes que incursionan por primera vez en la realización de

materiales audiovisuales para sus alumnos, destacan apoyarse ampliamente del equipo de iTunes U-UV: *“...Si ellos no saben, son el equipo quienes dicen que es lo que tiene que hacer... en un video se puede grabar, regrabar, escuchar y hacer de todo, si se equivoca uno se puede repetir y no pasa nada...”*. (Dr. Broissin - Facultad de Medicina).

Por su parte, la Dra. Del Castillo menciona la importancia del orden con el que se presentarán los materiales, así como el dominio total del tema y el dinamismo con el que se debe presentar para no cansar a los alumnos: *“...Los docentes se tienen que renovar con el mismo ímpetu de la primera vez que dieron clases... las personas tenemos que habituarnos a usar este tipo de recursos, porque de la manera que el alumno escucha, ve y estudia, pues realmente va a aprender...”*. El Dr. Gutiérrez Wong recomienda a aquellos docentes como él, que pueden tener problemas ante la cámara, que: *“conforme va pasando el tiempo de grabación y viendo la confianza que a uno le da el equipo, pues se va sintiendo relajado y así el resto del trabajo se hace mejor...se necesitan varios detalles para que todo salga bien, ayuda mucho que el maestro prepare su material, que domine el tema...”*.

Sin embargo, no se debe dejar de lado en ningún momento el objetivo de los materiales audiovisuales: *“...No deja de ser importante que el propio docente tenga la capacidad de comunicar lo que quiere que el alumno aprenda, porque se puede grabar un video, se puede dar una clase magistral aparentemente, pero el alumno no sabe y no aprende nada, entonces el lenguaje mismo tiene que ser claro...”* (Dr. Broissin - Facultad de Medicina). *“...No solo la teoría puede hacerse video, también las prácticas...”*, menciona el Mtro. Carlos Ruz, y pone como ejemplo las prácticas de laboratorio que pueden ahorrar muchos recursos con un video que muestre el proceso antes de que el alumno “aprenda echando a perder”.

Resultados en trabajo y alumnos

Al final, los resultados más representativos para los entrevistados, se encuentran en las aulas de clases, son estos mismos resultados con los alumnos los que motivan a los docentes a modificar la dinámica de clases, por un método que no debe reemplazar en su totalidad la enseñanza tradicional, pero sí servir de complemento, afirman:

“...Fue una novedad, y me ha servido muchísimo, lo estamos utilizando. Cuando presento el tema, mis después de la clase, mis alumnos se meten a iTunes U a revisar el video...” (Dr. Broissin - Facultad de Medicina). *“...Realmente les gusta mucho poder entrar a otro sistema de aprendizaje que es de gran ayuda, ocupo los videos para los temas más difíciles...”* (Del Castillo - Facultad de Medicina). *“...Este material les ha servido mucho a mis alumnos, yo les digo que pueden checar este material en iTunes U y puntualizar algunas partes importantes del tema...”* (Dr. Gutierrez Wong - Facultad de Medicina). *“...Si el muchacho no entendió algo en clases, lo puede volver a ver sin problema las veces que quiera... Hay un cambio positivo en los alumnos, me lo han dicho, para ellos es más cómodo y llamativo trabajar con estos materiales y la tendencia es dirigirnos hacia allá...”* (Mtro. Ruz - Facultad de Derecho SEA).

Opinión

Finalmente, los docentes entrevistados coinciden en que un proyecto tecnológico como iTunes U-UV, pone a la vanguardia a la Universidad Veracruzana y representa un apoyo importante para el sistema de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la universidad. Por su parte El Dr. Broissin reconoce que la tecnología ha superado muchas barreras de la educación y considera que: *“...hay que motivar a los alumnos de alguna manera, y la tecnología, la modernidad, ha dado cambios importantes a la enseñanza... los docentes debemos adecuarnos a las necesidades de los alumnos... la función principal del docente es hacer que el alumno aprenda...”*. Con esta última frase concuerda la Dra. Del castillo quien asegura: *“...Si nosotros le damos una herramienta más al alumno, pues ellos van a tener mayor capacidad de aprender esta experiencia educativa...”*.

Quizás una de las ventaja más destacables de las nuevas generaciones, es tener acceso al internet para hallar información: *“...Ahora todo está en la web, en mis tiempos sólo teníamos libros, y muchas veces libros atrasados...”*, comenta el Dr. Gutiérrez Wong. Por su parte el Mtro. Carlos Ruz opina: *“...Los modelos educativos actuales ya no están basados en el hecho de que el profesor llegue y de una cátedra. Ahora ellos tienen que investigar, tienen que estar más en contacto con las tecnologías de la información...hay que subirnos a la nube...”* y finaliza la entrevista

diciendo: *"...Ojalá entremos al cambio, ojalá comprendamos que la importancia de este tipo de educación"*.

4. Conclusiones

Como conclusión, se debe destacar que la mayor motivación de los docentes que realizan materiales audiovisuales para iTunes U-UV, es mejorar su labor docente para el beneficio de sus alumnos, a pesar de la inexperiencia, los docentes ya tenían la idea de elaborar audiovisuales como material de apoyo, por lo que la primera invitación que obtuvieron de iTunes U-UV la consideraron una oportunidad. Es importante mencionar que los docentes han tenido que cambiar la dinámica de sus clases y se encuentran convencidos de la mejora que tuvieron, pues consideran que acercarse cada vez más a las tecnologías de la información y la comunicación es estar a la vanguardia, y que además, es un salto necesario.

Sin importar el tipo de práctica o video que se requiera, los docentes consideran que no hubo obstáculos que les impidieran realizar sus materiales audiovisuales, pero si reconocen que se requiere tener ciertas capacidades de comunicación y que dos de los principales problemas que algún nuevo incursionista puede tener, son los nervios ante las cámaras y la falta de información. Dentro de las principales recomendaciones, los entrevistados destacan: Tener un dominio total del tema, claridad y orden en la información, dinamismo y mantener una buena comunicación con el equipo de iTunes U-UV, que son quienes se encargan de las cuestiones técnicas.

A pesar de las diferencias entre los docentes entrevistados, se pudo identificar ciertas similitudes que podrían formar el perfil común de un "docente de iTunes U-UV". Se observa que la mayoría son docentes que se encuentran en constante colaboración con proyectos de la universidad y tienen una actitud positiva ante el cambio, ninguno de ellos es nativo digital, pero no temen experimentar ante lo desconocido y aceptan otras alternativas a lo acostumbrado, buscan mejorar en su labor docente y se preocupan por sus alumnos. Algo que llama la atención es que los docentes entrevistados se sienten actualizados, más aceptados por sus alumnos, e incluso, se consideran un tipo de maestro diferente a los tradicionales.

Referencias bibliográficas

- Apple iTunes U. (2015). www.apple.com. Revisado el 20 de junio de 2015.
- Aguilar, Farray & Brito (2002) *Cultura y Educación en la sociedad de la información*. (1ª Edición). Editorial Netbiblo. España. 171.
- Caccuri, Virginia (2013) *Educación con TICs* (1ª Edición) Colección Manual Users. Argentina. 271-273.
- Law, P., Perryman, L. & Law, A. (23-25 October 2013) *Open educational resources for all? Comparing user motivations and characteristics across The Open University's iTunes U channel and OpenLearn platform*. In: Open and Flexible Higher Education Conference 2013, Paris, France. 204–219.
- McKinney, D., Dyck, J. L., & Lubber, E. S. (2009) *iTunes University and the classroom: Can podcasts replace Professors?*. *Computers & Education*, 52(3), 617-623.
- Monge, Alfaro & Alfaro (2005) *TICs en las PYMES de Centroamérica* (1ª edición) Costa Rica. Editorial Tecnológica de Costa Rica. 19.
- Rosell-Aguilar, Fernando (Septiembre 2013) *Delivering unprecedented access to learning through podcasting as OER, but who's listening? A profile of the external iTunes U user*. *Computers & Education*. Volumen 67, 121–129.
- Rosell-Aguilar, Fernando (Octubre 2013). *Podcasting for language learning through iTunes U: the learner's view*. *Language Learning & Technology*, 17(3) 74–93.
- Serkan Çelik, Veli Toptaş, Tuğçe Karaca (2012). *iTunes University: Potentials and Applications*. International Educational Technology Conference IETC 2012. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 64 (2012) 412 – 416.
- Suárez, Daniel (julio-diciembre 2012) *iTunesU y Coursera: pedagogía universitaria 2.0*. Cuaderno de Pedagogía Universitaria. Santiago, Rep. Dom. 18(9) 6-8.
- Viksila, R. (2011). *Effectiveness of Video Lecturing Technology in ICT Learning*. Unpublished Master's Thesis. Helsinki Metropolia University of Applied Sciences. Helsinki, Finland.