
El LipDub como experiencia educativa para la expresión social y la participación de la comunidad universitaria

The LipDub learning experiences for social expression and participation of the university community

Rosa Fernández Sánchez

Universidad de Extremadura/Grupo Nodo Educativo
rofersan@unex.es

María José Sosa Díaz

Universidad de Extremadura/Grupo Nodo Educativo
mjosososa@unex.es

Jesús Valverde Berrocoso

Universidad de Extremadura/Grupo Nodo Educativo
jevabe@unex.es

Recibido el 28 de marzo 2012
Aprobado el 25 de junio de 2012

Resumen: Un *LipDub* (o *Lip Dub*) es un vídeo musical realizado por un grupo de personas que sincronizan sus labios, gestos y movimientos con una canción popular o cualquier otra fuente musical, registrándolo en una sola secuencia en la que las personas que participan hacen playback mientras suena la música. En la actualidad, estos montajes son utilizados en el ámbito educativo, encontrando *LipDub* realizados en centros educativos de infantil y primaria, de secundaria e incluso en universidades. Los fines de la realización de estos montajes audiovisuales son diversos: fomentar la participación de toda la comunidad educativa, favorecer las relaciones y la comunicación entre las personas que participan, transmitir un mensaje, dar a conocer los centros educativos, favorecer la creatividad y espontaneidad del alumnado en la planificación y diseño del recorrido, coreografía, montaje, entre otras finalidades.

En esta comunicación describimos el *LipDub* como recurso didáctico, apoyándonos en la realización de un *LipDub* en la Facultad de Formación de Profesorado de la Universidad de Extremadura (Cáceres), contando con la participación de docentes, alumnado y personal de administración y servicios de este centro. La selección de la

música, el mensaje a transmitir, el diseño del recorrido, la coreografía y la grabación han sido consensuadas de manera participativa, a través de espacios virtuales de trabajo colaborativo. El valor de la expresión de una temática social, a través de un montaje audiovisual de esta tipología, ha caracterizado esta experiencia que parte de la creatividad, espontaneidad, autenticidad y participación de todas las personas que forman parte de la misma.

Palabras clave: *LipDub*; Recurso didáctico; Comunicación social; Expresión audiovisual; Competencias transversales; Trabajo colaborativo; Participación.

Abstract: A LipDub or lip dub is a music video by a group of people who sync their lips, gestures and movements with a popular song or other music source recorded in a single sequence in which the people involved do playback while playing music. Nowadays, these music videos are used in preschool, primary and secondary education and colleges. The purposes for making these music videos are different: encourage the participation of the educational community, foster relationships between people who participate, communicate a message, publicize a school or college, to encourage creativity and spontaneity of the students in the staging, choreography and editing, among other purposes.

In this paper, the Lipdub is defined as a learning resource that has been developed by teachers, students and administrative staff belonging to the Teacher Education Faculty of the University of Extremadura (Cáceres – Spain). The selection of music, the message to transmit, camera travelling, choreography and recording procedures were conducted in a cooperative manner, through collaborative virtual workspaces. The design and creation of this music video has been used to communicate ideas and values associated with social issues and helped develop creativity, spontaneity, authenticity and participation of all those involved in its preparation.

Keywords: LipDub; Learning resource; Social communication; Media visual expression; Transferable skills; Teamwork (collaborative work); Participation.

Los medios didácticos en la Educación Superior

"Los tiempos están cambiando" (Bob Dylan).

Estamos en un momento histórico en el que la educación cuenta con una gran diversidad de medios para su utilización en los procesos educativos. Junto a los más tradicionales, que aún siguen cumpliendo su labor con bastante eficacia (libros, pizarras, proyectores de transparencias, etc.) han surgido una importante variedad de tecnologías flexibles y sofisticadas que abarcan desde medios analógicos a digitales, pasivos e interactivos, individuales y colectivos, sincrónicos y asincrónicos, receptivos y creativos, personales y colaborativos. Esta diversidad mediática tiene repercusiones en la construcción de nuevos contextos de aprendizaje en los que se modifica la interacción comunicativa (de unidireccional a multidireccional), la consideración espacio-temporal de los entornos formativos y se abren nuevas posibilidades tanto para el aprendizaje autónomo como para el aprendizaje cooperativo y colaborativo (VALVERDE, 2010). La abundancia de medios no es sinónimo de mayor calidad, aunque coincidimos con GIMENO (1991:14) en que "la renovación de la educación exige mejores materiales, pero acompañada al unísono de otras estrategias de cambio con las que ha de colaborar". No obstante, la realidad educativa constata que la diversidad de medios disponibles no significa que sean accesibles. En la educación suele darse un importante desfase entre la aparición de invenciones tecnológicas susceptibles de usos didácticos y su incorporación e integración en la formación. La sociedad se muestra más flexible en la adopción de nuevos medios, frente a las instituciones educativas (formales y no formales) que responden con lentitud a los cambios tecnológicos.

Este hecho lleva aparejado una falta de conocimientos científicos acerca del uso didáctico de los medios. En muchos casos, trabajamos más con intuiciones, opiniones y creencias apoyadas excesivamente en la técnica, el instrumento, la estética o las modas. Uno de los motivos de que nuestro conocimiento y fundamentación teórica de los medios sea más bien limitado frente a otros elementos curriculares (como, por ejemplo, los contenidos o la evaluación), puede encontrarse en la escasa importancia que se le ha concedido a una reflexión teórico-didáctica y curricular sobre los mismos, posiblemente porque se han 'utilizado' más que 'reflexionado' y porque, por principio, se le han atribuido grandes potencialidades y posibilidades para el aprendizaje y la enseñanza, sin haber realizado simultáneamente una reflexión rigurosa acerca de los mismos. Este paralelismo entre acción y reflexión es necesario en el estudio de los medios porque no pueden estudiarse como elementos aislados en el proceso educativo, sino que requieren el análisis interrelacional y la consideración del resto de los componentes del proyecto formativo.

Los medios nos rodean nos envuelven de tal forma que no somos conscientes de la implicación tan estrecha que tienen en nuestras vidas cotidianas. Sus efectos sobre nuestras conductas, nuestras expectativas y nuestra visión del mundo es probablemente más alta de lo que pensamos. De ahí que existan, junto con grandes posibilidades de desarrollo personal y social, potenciales riesgos que pueden conducir a individuos y

comunidades adoctrinadas, consumistas o que solo creen en las realidades virtuales y desconocen las realidades sin mediación (hoy en día se podría afirmar que una noticia sin imágenes no es noticia). Como afirma MARTÍNEZ (1999: 61), la función de los medios: "es la de sustituir la realidad a la que es problemática acceder por diferentes motivos, pero teniendo siempre presente que la realidad es más compleja que la que nos proporcionan los medios".

Los medios, especialmente los denominados de "comunicación de masas", tienen más funciones aparte de la transmisión de información. También ejercen una vigilancia del contexto social, tienen un rol fundamental en la transmisión cultural, son fuente principal de entretenimiento y diversión, ejercen una labor política y poseen una dimensión psicológica y educativa. Los medios actúan como filtros culturales entre emisores y receptores. Es, por ello, cada vez más necesario diseñar proyectos educativos que enseñen a decodificar los mensajes que recibimos a través de los medios, conocer cómo se elaboran y construyen.

Pero no solo los massmedia, la propia institución educativa cumple funciones de reproducción ideológica, social y económica de la clase dominante y, es lógico que los medios que en ella se utilizan también lo hagan. No son, por consiguiente, instrumentos neutrales sino que están cargados de ideología.

Otro aspecto muy relevante de los medios tiene que ver con su capacidad para incrementar y suplir determinadas capacidades cognitivas de los usuarios. En este sentido, la teoría de Vygostky sobre la mediación instrumental nos muestra la importancia de las herramientas y los signos en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Los medios son elementos configuradores de habilidades cognitivas en los sujetos, ya que los diferentes modos de representar la realidad ponen en funcionamiento habilidades para procesar la información, de manera que diferentes medios con diferentes sistemas simbólicos pueden coincidir en los conocimientos que presentan y diferenciarse por las habilidades que movilizan y generan (CABERO, 2001).

Si nos centramos concretamente en la definición de medio, nos encontramos con diferentes usos e interpretaciones, e incluso una diversidad terminológica que engloba varios conceptos refiriéndose a uno solo, encontrando varias acepciones de este vocablo. Este hecho se debe a que no existe una definición ecuaníme que se refiera al concepto (RICOY, 2005). En la literatura científica especializada se hace, mayormente, un uso alternativo de los diferentes términos: medio, medio educativo, objeto o recurso tecnológico, recurso didáctico o educativo, materiales curriculares, herramientas didácticas, etc. El concepto de medio, entonces, es variable en función de la amplitud que se le conceda. Podemos definirlo desde una perspectiva amplia, como en la definición aportada por CEBRIÁN (1992: 83): "Todos los objetos, equipos y aparatos tecnológicos, espacios y lugares de interés cultural, programas o itinerarios medioambientales, materiales educativos,... que, en unos casos utilizan diferentes formas de representación simbólica, y en otros, son referentes directos de la realidad.

Estando siempre sujetos al análisis de los contextos y principios didácticos o introducidos en un programa de enseñanza, favorecen la reconstrucción del conocimiento y de los significados culturales del currículum". En términos similares se encuentra la definición de ARAUJO y CHADWICK (1988: 161): "Un medio puede definirse como cualquier forma de instrumento o equipamiento que se utiliza normalmente para transmitir información. Así, son medios: la radio, la televisión, el periódico, la pizarra, las cartas, los libros, las máquinas de enseñanza, etc. Un medio educacional es un instrumento utilizado para fines educativos. También puede considerarse medios educacionales además de la pizarra, los libros y el educador las tecnologías desarrolladas en el terreno de las comunicaciones". Desde una perspectiva más restrictiva, los medios se circunscriben, exclusivamente, a los artefactos tecnológicos.

Siguiendo a RICOY (2005) observamos una tendencia entre los autores por utilizar el concepto de medio didáctico desde un punto de vista abierto, recurriendo a un solo concepto para expresar la diversidad de vocablos o expresiones existentes, concibiendo el medio didáctico como cualquier recurso cuyo cometido sea servir de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

AREA (1991) indica que las funciones asumidas por los medios quedan reducidas a tres: "fáctica o motivadora" (utilizada para mantener o captar la atención de los usuarios en un proceso educativo); "redundancia informativa" (empleando los medios como refuerzo o complementación a la explicación sobre una cuestión); y de "recurso expresivo" (al centrar el protagonismo en los destinatarios/as propiciando su aprendizaje significativo y su expresión social). Otras funciones que les atribuyen los medios didácticos son las de ilustrar o concretar ideas; introducir un tema o concepto; individualizar una intervención; promover la discusión; transmitir un contenido; evaluar aprendizajes; entretener o divertir (SALINAS, 1992).

Dependiendo del tipo de recurso, formador, educador, alumnado, personas destinatarias, contexto etc., estas funciones pueden variar de unos escenarios educativos a otros y en consecuencia producir efectos pedagógicamente diferenciados.

Cada vez más van surgiendo nuevos medios que van adaptándose a la sociedad en la que vivimos y que se ponen al servicio de la educación. Esto hace que el término "medio" vaya renovándose acorde a los avances en el ámbito de la Tecnología Educativa, refiriéndonos a los medios didácticos desde un enfoque global, centrado en los estudiantes, y no desde el enfoque de calidad de la tecnología empleada.

A la hora de clasificar los medios existen dos grandes propuestas para abordar el tema: las taxonomías y los modelos de medios. Las primeras taxonomías se elaboraron de acuerdo al órgano sensorial que estimulan los diferentes medios; en concreto, en ella tienden a organizarse los medios en tres categorías básicas: auditiva, visual y audiovisual. Posteriormente se introdujeron características técnicas de los medios, como pueden ser

su proyección (diapositivas, retroproyector, etc.) o no proyección (carteles, modelos, etc.), o que puedan ser observados de forma individual (libros), en pequeños grupos (diapositivas), o en gran grupo (cine).

Situándonos en la categoría de los medios audiovisuales, una de las clasificaciones más conocidas en este campo ha sido el “cono de la experiencia” de Edgar Dale. Este pedagogo norteamericano persigue ofrecer una metáfora visual de experiencias de aprendizaje, en la cual están ordenados los diversos tipos de materiales en el sentido de abstracción creciente, partiendo de la experiencia directa. Entre las características se determinan que (LÓPEZ, 2006):

- a. Parte de lo concreto a lo abstracto.
- b. En los cinco primeros escalones existe flexibilidad, por ello de acuerdo al tipo de experiencia los escalones pueden descender al nivel de concreción.
- c. Permite al docente visualizar el uso de material en función de los objetivos - competencias – capacidades.
- d. Los medios se aplican según la experiencia que viven los discentes.
- e. El estudiante puede participar mediante la experiencia próxima o presenciando los resultados de la experiencia.



Figura 1. “Cono de experiencias” de EDGAR DALE. En LÓPEZ (2006:27).

¿Qué es un *LipDub*? El *LipDub* como medio didáctico audiovisual con función expresiva y de comunicación

*Internet es mucho más que una tecnología.
Es un medio de comunicación, de interacción y
de organización social (Manuel Castells).*

Un *LipDub* es un tipo de montaje audiovisual, realizado por un grupo de personas, que combina la sincronización de gestos, movimientos y labios con una canción, grabándolo en un solo plano mientras se transporta a través de diferentes espacios y lugares del entorno donde se desarrolla. Según la Wikipedia “*es un vídeo musical realizado por un grupo de personas que sincronizan sus labios, gestos y movimientos con una canción popular o cualquier otra fuente musical*”. Este video se registra en una sola secuencia en la que las personas que participan hacen playback mientras suena la música. Este término fue acuñado por el fundador de Vimeo¹, JAKOB LODWICK, y se hace popular cuando se registra cantando una canción en una calle y después, crea el montaje con la música original.

En esta propuesta, social y creativa a la vez que sencilla desde el punto de vista técnico, se combinan elementos tales como coreografía, baile e imaginación de un público participante que, en lugar de espectadores, son protagonistas de la experiencia. Desde este punto de vista, son varios las experiencias que observamos actualmente en los diferentes medios de comunicación: los Flashmob o Smartmob, en el que grupos de personas, tras un acuerdo conjunto y ordenado, organizado a través de los medios digitales, realizan una actividad común de manera pública y a la vista de todo el mundo, con la finalidad de llamar la atención en un tiempo mínimo establecido; los Happening, similares a los Flashmob en participación y organización, pero de duración más extensa y estética cuidada; y por último, los *LipDub*.

Desde el ámbito educativo, y a nivel universitario, los *LipDub* comienzan a publicarse en la web en 2008, con la grabación de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la universidad de Hochschule Furtwangen en Alemania como primera experiencia². Tras esta práctica, muchas universidades de todo el mundo se han lanzado a la creación de sus propios *LipDub*. Si visualizamos varios de estos montajes audiovisuales en la red³, observamos que se consideran como una nueva manera de dar a conocer los centros, de una forma simple, divertida e interactiva, en el que participa toda la comunidad universitaria, mostrando un buen ambiente en la entidad, institución, centro en el que se realiza.

¹ <http://vimeo.com/>

² <http://www.juanmascardi.com.ar/?tag=universidad-hochschule-furtwangen>

³ A través de YouTube, Vimeo, o de sitios web específicos para su difusión: <http://www.lipdubworld.com>, <http://www.lipdub.eu/es/blog>; <http://www.lipdubhub.com>

Los participantes cantan partes de la canción seleccionada a modo playback, apareciendo de manera continua en el vídeo con una coordinación de movimientos hasta el final de la misma. Posteriormente, se realiza el montaje de vídeo y música, de manera que quede coordinado con el movimiento de labios de las personas participantes.

Tom JOHNSON (2007), un blogger especialista en tecnología y comunicación, menciona las cuatro claves de lo que denomina “un buen LipDub”⁴:

- En primer lugar, la espontaneidad. Debe parecer que el montaje está improvisado, es decir la sincronización de canción y movimiento, debe parecer espontáneo. Según este autor, no se trata de que esté muy ensayado, practicado, pulido, sino que tiene que transmitir un sentimiento de alegría, de libertad, en definitiva de espontaneidad.
- Autenticidad, es decir, que la situación, la producción, parezca real. La gente, producción y situación al parecer algo espontáneo, no preparado y real, conlleva que la calidad de iluminación, etc. no es con calidad de estudio, al igual que la grabación que debe dar impresión de captura de escena en el momento en que se desarrolla de forma natural.
- Participación: que sea un gran grupo, sincronizado y coordinado, participando en un esfuerzo de espontaneidad, comunicando una actitud, un mensaje, el sentimiento, el ánimo, que la canción exprese. En este sentido consideramos muy importante que la canción seleccionada transmita un mensaje y sea una canción con ritmo. Esta cuarta clave es fundamental para el surgimiento de una cultura participativa en el centro.
- Y diversión, puesto que las personas participantes muestran una actitud positiva y divertida en el *LipDub*.

Desde el punto de vista comunicativo, mediante un *LipDub* se incorporan los medios audiovisuales dando la impresión de una experiencia no planificada: de hecho no es necesario un guión gráfico, literario, ni mucho tiempo para la grabación. Tampoco se requiere mucho conocimiento técnico, un nivel aficionado es aceptable, buena actitud ante los imprevistos, y muestra de diversión que llegue a la audiencia final del montaje.

***LipDub* como experiencia educativa para la expresión social y la participación de la comunidad universitaria**

Desde nuestro punto de vista se puede considerar al *LipDub* como un recurso educativo siempre que tenga una finalidad educativa. En este sentido, un montaje audiovisual de estas características, debe pretender, entre otras, fomentar la

⁴ Información disponible en: <http://idratherbewriting.com/2007/06/05/lip-dub-video-analysis/>

participación de toda la comunidad educativa, favorecer las relaciones y la comunicación entre las personas que participan, transmitir un mensaje, dar a conocer los centros educativos, favorecer la creatividad y espontaneidad del alumnado en la planificación y diseño del recorrido, coreografía, montaje, etc.

JOHNSON (2007) realiza una comparación entre *LipDub* y los Mashup, ya que tiene una canción existente de una banda o grupo musical, que se regenera a través de un nuevo grupo que personas con su propio estilo. En esta línea, este tipo de montajes audiovisuales, reúnen el contenido de dos fuentes diferentes, generando una nueva forma única y creativa.

Pero, ¿puede considerarse al fenómeno *LipDub* como un buen recurso audiovisual con fines expresivos y de comunicación o por el contrario es una moda?

En general, los *LipDub* son considerados un fenómeno social relacionado con una nueva forma de publicitar productos o instituciones. Si se indaga por la red, se puede determinar que, este tipo de experiencia, se relaciona más con una moda que con un recurso educativo aprovechable.

Desde nuestro punto de vista, aunque pueda considerarse una moda y además de para dar publicidad a una determinada institución ¿por qué no aprovecharlo en la actualidad como recurso educativo para la expresión social y la participación de la comunidad universitaria de un centro?

Cuando aparece lo que podría ser un nuevo recurso educativo, existe y se manifiesta un cierto interés y entusiasmo de los efectos que pueda tener sobre la praxis educativa. Puede pasar que los *LipDub*, pese a este interés inicial que se está expresando desde diferentes ámbitos educativos, se difumine con el tiempo teniendo poco impacto en las instituciones educativas, en nuestro caso, superado por nuevas iniciativas y experiencias, al igual que el caso de la radio, con mucha potencialidad educativa (REISER, 2001), pero poco impacto en el contexto al que nos referimos (CUBAN, 1986). Nuestra intención, por encima de la moda o no moda del recurso, es darle una finalidad educativa, desde una dimensión sociocomunicativa.

Desde este enfoque, el *LipDub* puede ser un medio audiovisual que incentiva el aporte mismo del propio lenguaje audiovisual: imágenes, detalles, personajes, acciones y escenarios, que visualmente deben generar una emoción en las personas destinatarias en un intento de representación de una realidad. El valor potencial es que se establece otra forma de comunicar un mensaje mediante la expresión y la representación. Por otro lado, remarcando la potencialidad comunicativa de lo audiovisual de este tipo de montajes, nos apropiamos de formas cotidianas de comunicación y nos convertimos, más que en meros consumidores, en protagonistas y difusores de mensajes e

informaciones. En la misma línea, este tipo de montajes da una idea de horizontalidad comunicativa, en el sentido de que todas las personas de un centro, sea cual sea su jerarquía y función participa de igual manera, y para la audiencia, que se identifican con las personas participantes. También muestra que el aprendizaje o la transmisión de un contenido o un mensaje puede ser una forma de diversión, una experiencia agradable para compartir. Con el *LipDub*, en este sentido, trabajamos, además del trabajo colaborativo, la cohesión social entre todos los miembros de una comunidad educativa.

Nuestra propuesta de *LipDub* la consideramos como un espacio de aprendizaje conjunto donde damos relevancia a la expresión propia, las ideas, la toma de decisiones, acuerdos, en definitiva un trabajo cooperativo basado en el diálogo. De igual forma, se pretende fomentar la cultura colaborativa, la participación y el sentir el centro como una parte importante de todos los que participamos en él. Para ello tomamos varias estrategias socioeducativas, durante todas las fases de desarrollo, basadas en el trabajo cooperativo, el aprender haciendo (*learn by doing*) y la participación y expresión social. La finalidad esencial, siguiendo las ideas anteriores, es que los y las participantes se vuelquen en generar canales y espacios de comunicación a partir de sus propias iniciativas de creación y expresión y, al mismo tiempo, se conviertan en transmisores de información y mensajes sociales.

Esta iniciativas de creación y producción de *LipDub* podemos enmarcarla en las líneas de trabajo que exploran la autorepresentación, el conocimiento del entorno y el diálogo y el desarrollo educomunicativo en la sociedad. De esta manera, desde esta experiencia se busca una toma de conciencia de la identidad individual y grupal, y por tanto un trabajo en equipo en el contexto de un centro en la que la comunidad universitaria que formamos parte de la misma (alumnado, docentes, personal de administración y servicios, etc.), compartimos espacios diariamente.

El uso de la cámara de video y la grabación en un solo plano son herramientas para diseñar un recorrido que parte de una dimensión social. Además, la representación de un mensaje social permite indagar en las repercusiones concretas de distintas problemáticas sociales, siempre desde la interacción social y la intervención en un entorno común, potenciando la exploración a través de uno mismo y el descubrimiento del equipo. Todas las estrategias cooperativas que se aplican, a medida que se dinamiza el grupo, van tornándose en pautas de colaboración y participación. Así, los y las participantes se introducen conjuntamente en una experiencia de expresión de vivencias, sentimientos e ideas sobre el desarrollo, potenciando cualidades positivas y un espacio de convivencia interdisciplinar. Asimismo, entrevé el desarrollo de habilidades y valores sociales, dinámicas colaborativas y trabajo en equipo, con la idea de revalorizar la importancia del lugar que compartimos (la Facultad) y la implicación de todos los miembros de la comunidad en mejorar la visión y las relaciones en nuestro propio entorno.

Este montaje audiovisual puede significar también una herramienta de significación y proyección social de nuestro centro, fomentando estrategias comunicativas y relacionales que luego posibiliten la generación de nuevas propuestas e iniciativas comunitarias.

Descripción de la experiencia

Objetivos de la experiencia

Nuestro objetivo principal es desplegar acciones concretas encaminadas al desarrollo de la creatividad y la innovación que contribuyan al crecimiento personal y de toda la comunidad educativa. Del que se derivan:

1. Animar a toda la comunidad educativa de la Facultad de Formación de Profesorado a que lleve a cabo una experiencia innovadora en la que se trabaje interdisciplinariamente.
2. Expresar, de manera conjunta, un mensaje social a través de este recurso audiovisual.
3. Dar a conocer nuestro centro, difundiendo la experiencia a través de la web.

Desde nuestro punto de vista, dotar a los estudiantes de instrumentos comunicativos y expresivos les permite actuar como creadores de mensajes y participar activamente en su entorno. Por ello desde la iniciativa de un equipo de docentes intentamos promover una dinámica para desarrollar competencias comunicativas de los estudiantes, otros docentes y el resto de la comunidad educativa que voluntariamente quiera participar, no solo la expresividad y la creatividad, sino también la capacidad de comprensión y la interpretativa, al descifrar el mensaje que la canción intenta transmitirnos y representarlo.

Desarrollo de la experiencia

Esta experiencia surge de la iniciativa de un grupo de docentes, con extensión a todos los docentes, estudiantes y personal de administración y servicios que quiera participar. En definitiva, se busca la participación de todas aquellas personas interesadas que forman parte de la comunidad universitaria presente y trabajadora de la Facultad.

El desarrollo de la experiencia ha requerido de planificación, coordinación, toma de decisiones, acuerdos, negociaciones, creatividad, trabajo y ensayos, todo aquello que está relacionado con el trabajo en equipo, sus dinámicas y capacidades de organización. En nuestro caso, el *LipDub* es producto de un proceso planificado que se desarrolla en varias fases:

1º Fase Difusora (Interna)

Difusión de la experiencia entre el alumnado y creación de Espacio Virtual de Coordinación.

En esta primera fase se establece la estrategia de difusión a utilizar para llegar al alumnado, al profesorado y al personal de la facultad. Para ellos se determinan tres estrategias de difusión:

- Redes sociales generalistas: Difusión de la experiencia a través de Facebook y Tuenti a través del recurso Eventos.
- Representantes de estudiantes: Información al Consejo de Estudiantes del centro para que, a su vez, informen a los delegados y delegadas de cada clase.
- Pantallas de información del centro y tabloneros de aulas: Mediante un cartel informativo.

En todas ellas se explica la finalidad del *LipDub*, llamando a la expresión de un mensaje social que determine una selección de una canción que transmita un mensaje de esta tipología.

A partir de estos tres medios se determina un listado de participantes, recogido a través de la Conserjería del centro, en el que aparece también su función en el centro.

2ª Fase Virtual.

Puesta en marcha del Espacio Virtual de Coordinación: Foro de propuesta de canción.

Una vez conseguida la lista de participantes, se crea un espacio virtual de Coordinación a través del Campus Virtual de la Universidad, por ser un medio al que todas las personas participantes tienen acceso a través de sus cuentas de correo de la UEx.

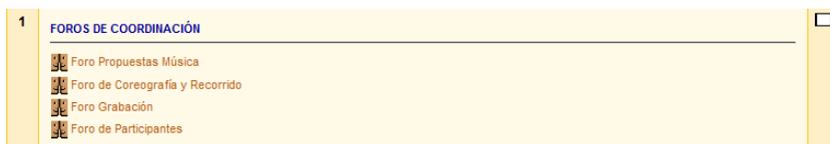


Figura 2. Muestra de los Foros de Coordinación del Espacio Virtual de Coordinación del *LipDub*.

Este espacio consta de diferentes foros de coordinación y enlaces a *LipDub* realizados en otros centros españoles y europeos.

El primer foro que se pone en funcionamiento es el “Foro Propuestas Música” en el que todas las personas participantes establecen sus propuestas musicales para el *LipDub*.

Como se observa en la siguiente figura (Figura 3), los estudiantes son los que establecen la discusión sobre las canciones, apuntando ventajas e inconvenientes de unas y otras.



Figura 3. Muestra de debate entre estudiantes para la selección de la canción.

3ª Fase Presencial.

Reunión presencial: Visualización y selección conjunta de canciones. Creación de comisión de coreografía y grabación.

En esta tercera fase, se fija una reunión presencial con tres objetivos fundamentales:

- Conocernos personalmente.
- Visualizar y seleccionar la canción definitiva.
- Formar un grupo de estudiantes que se coordinen para montar la coreografía. Tras una votación sobre las canciones presentadas, se toma la decisión definitiva, con el compromiso general de aprender la canción seleccionada.

4ª Fase Creadora.

Coreografía, creación de materiales y posibilidades de grabación (preparación). La comisión creada de coreografía temporaliza tres semanas para la preparación de la coreografía, selección de materiales y recursos, y pensar en la sincronización necesaria para la grabación del *LipDub*.

5ª Fase Adaptación.

Seguidamente, se inicia una fase de prueba del recorrido a seguir, introduciendo aquellos cambios con respecto a las primeras intenciones, que se ajusten al ritmo, la duración de la canción y otras relacionadas con el número de participantes y el entorno en el que se desarrolla.

6ª Fase Ensayo y Grabación.

Una vez planificado el recorrido y la coreografía, sincronizando todos los aspectos a tener en cuenta, se realiza la primera prueba de grabación contando con todos los participantes. En esta prueba, en principio, se divide en recorrido en partes y se reparten los grupos de participantes en zonas, distribuyendo por ellas los distintos grupos de participantes y los cantantes individuales, según el rol que se establezca. Tras este reparto, se explica la coreografía y el rol de cada grupo o cantante individual. Tras esta prueba se realizar uno/dos ensayos para ajustar todo aquello que necesite una adaptación improvisada.

7ª Fase Evaluativa.

En esta fase debemos evaluar todo el proceso de desarrollo de esta experiencia desde los diferentes puntos de vista de los participantes.

8ª Fase Difusora (Externa): Difusión de la experiencia.

La difusión del *LipDub* lleva dos vías:

- A través del Congreso Comunicación Social y Educación⁵ en la Facultad de Formación de Profesorado de la Universidad de Extremadura.
- A través de la red, accediendo mediante el portal de YouTube, Vimeo. O a través de la página web de la Facultad⁶.

⁵ <http://congresocomunicacionsocial.blogspot.com/>

⁶ <http://www.unex.es/conoce-la-uex/estructura-academica/centros/profesorado>

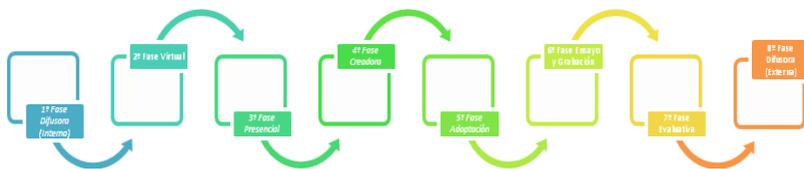


Figura 4. Fases del desarrollo del *LipDub*

A modo de reflexión final

“Hay alguien tan inteligente que aprende de la experiencia de los demás” (Voltaire).

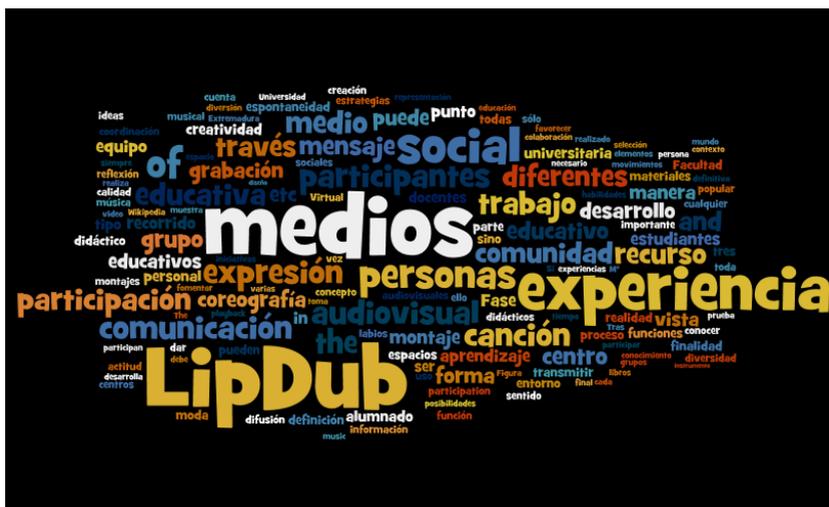


Figura 5. Nube de palabras sobre la experiencia (WordClouds).

Seguimos la expresión del Blog de José Hernández⁷ cuando titula a su publicación “Lipdub: trabajo en equipo + TIC + ideas = genialidad”, en referencia a que un *LipDub*, como idea original y novedosa, provoca una actitud de colaboración y una capacidad de trabajo en equipo y coordinación, sin tener en cuenta el número de personas implicadas.

Esta forma de trabajo elegida potencia la unidad de todos los participantes hacia un único objetivo, una actividad común. La metodología creativa, donde se potencia la espontaneidad, la expresión corporal, la comunicación no verbal, etc. son factores que se unen para manifestar el sentimiento de cada mayor respecto a este objetivo y a la finalidad de la experiencia.

⁷ Disponible en: <http://www.apuntesdelengua.com/blog/?p=2643>

Con ello y utilizando las TIC no solo como medios de difusión, teniendo en cuenta fundamentalmente el papel mediador y socializador de la difusión a través de las redes sociales, sino como medio de coordinación y comunicación entre los participantes, que fomentan, precisamente, ese trabajo en equipo en espacios virtuales (Campus Virtual).

El producto final puede ser mejor o peor en calidad técnica, pero, sin duda, el proceso de participación, colaboración, comunicación, creatividad y las interrelaciones entre estudiantes, docentes y demás personal de la comunidad universitaria, su entusiasmo, expresión y autenticidad, es lo realmente educativo de la experiencia.

Bibliografía

- ARAUJO, J. B. y CHADWICK, C. B. *Tecnología educacional: Teorías de la instrucción*, Paidós, Barcelona, 1988.
- AREA, M. *Los medios, los profesores y el currículo*, Sendai, Barcelona, 1991.
- AREA, M. *Los medios y las tecnologías en la educación*, Pirámide, Madrid, 2004.
- BARRETT, E. y REDMOND, M. *Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento*, Paidós, Barcelona, 1997.
- BARTOLOMÉ PINA, A.R. “Medios y procesos de aprendizaje”, *Currículum*, nº 4, 1992, pp. 41-60.
- BLÁZQUEZ ENTONADO, F. “Los medios tecnológicos en la acción didáctica”, en RODRÍGUEZ DIÉGUEZ Y SÁENZ BARRIO (Eds.), *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*, Marfil, Alcoy, 1995, pp. 69-92.
- CABERO, J. *Tecnología educativa: producción y evaluación de medios aplicados a la enseñanza*, Paidós, Barcelona, 2001.
- CABERO, J. “Definición y clasificación de los medios y materiales de enseñanza”, en CABERO ALMENARA (ed.). *Tecnología Educativa*, Síntesis, Madrid, 1999, pp. 53-70.
- CEBRIÁN, M. *La televisión: creer para ver: la credibilidad infantil frente a la televisión: una propuesta de intervención didáctica*, Clave Málaga, 1992.
- CLARK, R. y SALOMON, G. “Media in teaching”, en Wittrock (ed.). *Handbook of research on teaching*, Collier McMillan Publisher 464478, London, 1986.
- CLARK, R. y SUGRUE, B. “Research on Instructional media, 1978-1988”, en ELY (ed.). *Educational media and technology yearbook*, Libraries Unlimited, 1986, Denver, 1988.
- CUBAN, L. *Teachers and machines: The classroom use of technology since 1920*, New York, Teachers College Press, 1986.
- GARCÍA AREITO, L. “Comunicación a través de los medios”, en GARCÍA AREITO (ed.). *La educación a distancia*, Ariel, Barcelona, 2001, pp. 169-189.
- GIMENO SACRISTÁN, J. “Los materiales y la enseñanza”, *Cuadernos de Pedagogía*, nº 194, 1991, pp. 10-15.
- LÓPEZ-ARANGUREN, I. y MONTERO, P. “Sociedad de la información, y educación y formación de personas adultas”, en GARCÍA CARRASCO (ed.). *La educación de adultos*, Ariel, Barcelona, 1997, pp. 111-126.
- LÓPEZ, O. (Comp.) *Medios y Materiales Educativos*, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”. Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Lambayeque (Perú), 2006.
- MARTÍNEZ SÁNCHEZ, F. “¿A dónde vamos con los medios?”, en CABERO ALMENARA (Ed.). *Medios audiovisuales y Nuevas Tecnologías para la formación en el siglo XXI*, Diego Marín, Murcia, 1999, pp. 177-188.
- MATTELART, A. y MATTELART, M. *Pensar sobre los medios: comunicación y crítica social*, FUNDESCO, MADRID, 1987.
- REISER, R. A. (2001). “A History of Instructional Design and Technology. Part I: A History of Instructional Media”, *Educational Technology Research and Development*, nº 49, vol. 1, 2001, pp. 53-64.

RICOY, M. C. “Utilización de los recursos y medios de comunicación social en la educación”. *Perspectiva*, n° 23 (01), 2005, pp. 153-189. Recuperado el 27 de enero de 2011, de <http://www.ced.ufsc.br/nucleos/nup/perspectiva.html>

SALINAS, J. *Diseño, producción y evaluación de vídeos didácticos*. Universitat de les Illes Balears Palma de Mallorca, 1992.

VALVERDE, J. “Organización educativa de los medios y recursos tecnológicos” en DE PABLOS, J. (Coord.). *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*, Algibe, Málaga, 2010, pp. 217-248.

