
Cuatro propuestas para la implementación del uso del vídeo en la docencia universitaria

**Juan Miguel Ribera Puchades, Daniel José Rodríguez Luis,
Lucía Rotger García**

Universidad de La Rioja, España

Introducción

En la actualidad, los dispositivos que usan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en especial los teléfonos móviles, son elementos al alcance de la gran mayoría del alumnado varios niveles académicos (secundaria, bachillerato y universitario) quien tiene acceso diario a aplicaciones para compartir y visualizar contenido de forma rápida y directa, como puede ser YouTube, TikTok, entre otros.

Así mismo, el uso de las TIC en el aula resulta una herramienta de gran utilidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje, no solo como un instrumento para el desarrollo de nuevas destrezas y conocimientos sino también como elemento motivador. De entre todos los recursos formativos utilizados en el ámbito educativo, destaca especialmente el vídeo didáctico por su capacidad de transmitir información de forma directa, sistematizar el contenido de un tema, plantear interrogantes, así como despertar la curiosidad y el interés y por promover una dinámica participativa entre el alumnado al que va dirigido.

En la literatura, existen varios estudios que ponen de manifiesto la relación existente entre la motivación y el aprendizaje. Por ejemplo, (deCharms, 1984) hace especial énfasis en la denominada *motivación intrínseca* como un elemento potenciador del aprendizaje; un tipo de motivación que aparece cuando se capta la atención del estudiante, bien por el tema o por las actividades que se desarrollan alrededor del mismo. Por otro lado, (Sousa, 2006) afirma que en los procesos de enseñanza y aprendizaje los estudiantes aprenden en función del grado de motivación y de lo significativo que sea la experiencia educativa. En otras palabras, cuanto mayor sea el valor de la experiencia mayor será el grado de asimilación del conocimiento.

En los últimos años se ha producido un interés por parte del alumnado en relación al uso de los vídeos cortos con fines educativos (Howard, Meehan & Parnell, 2017). Por ejemplo, en (Calm *et al.*, 2013) se elaboró una secuencia de vídeos para proporcionar a los estudiantes un apoyo en la resolución de problemas para las asignaturas de Análisis

Cita sugerida:

Ribera Puchades, J.M., Rodríguez Luis, D.J., Rotger García, L. (2021). Cuatro propuestas para la implementación del uso del vídeo en la docencia universitaria. En REDINE (Coord.), *Medios digitales y metodologías docentes: Mejorar la educación desde un abordaje integral*. (pp. 113-122). Madrid, España: Adaya Press.

Matemático y Matemáticas II de los grados de Ingeniería en Informática y Tecnologías de la Comunicación de la Universitat Oberta de Catalunya. Más recientemente, en (González-Concepción, 2017) se diseñó una experiencia relativa a la grabación de vídeos cortos por parte de los estudiantes como herramienta motivadora y de evaluación de la asignatura de Matemáticas I del Grado en Administración y Dirección de Empresas de la Universidad de La Laguna.

Desde la Universidad de La Rioja se lleva desarrollando en los últimos años varios Proyectos de Innovación Docente para la elaboración de un Curso Online de Olimpiadas Matemáticas (COOM) siguiendo la metodología propuesta por Rotger y Ribera (2019). En concreto, este curso consiste en una veintena de secuencias de vídeos con el objetivo principal de desarrollar destrezas y contenidos en la resolución de problemas de matemáticas. Para la grabación del contenido audiovisual se han utilizado diferentes estrategias: grabación en pizarra tradicional, captura de pantalla de ordenador y pizarra de luz LED y cuyas especificaciones de construcción pueden consultarse en Ribera, Sota y Rotger (2019). En Ribera, Rodríguez y Rotger (2020) puede verse un estudio comparativo tanto desde el punto de vista técnico como metodológico de los vídeos pertenecientes a dos secuencias del curso tomando el formato de grabación como elemento diferenciador: uno con pizarra de tiza tradicional y otro con pizarra de luz LED.

A pesar del gran número de vídeos existentes en plataformas virtuales como YouTube y TikTok relativos al desarrollo de estrategias básicas de matemáticas, muchos de esos vídeos educativos presentan errores tanto en la notación como en los razonamientos matemáticos (Beltrán-Pellicer, Giacomone y Burgos, 2018). Es por ello que surge la necesidad de crear un contenido formativo basado en secuencias de vídeos que facilite y mejore el aprendizaje de destrezas de resolución de problemas matemáticos, especialmente en entornos universitarios. Con ese interés, el objetivo de esta propuesta es el de mostrar cuatro ejemplos diferentes de implementación del uso del vídeo en la docencia universitaria.

Propuestas para el uso educativos de los vídeos

Podemos considerar el vídeo educativo como el conjunto de recursos audiovisuales grabados (una explicación en pizarra de tiza tradicional, en pizarra de luz LED, una presentación de PowerPoint, etc.) que cumplen con un objetivo didáctico establecido previamente. El vídeo educativo puede tener diferentes usos durante el hecho educativo. Así, características como la metodología docente, la modalidad de docencia, la cantidad de estudiantes matriculados o la disponibilidad de dispositivos deben ser tenidas en cuenta para la toma de decisiones sobre el uso docente del vídeo. Independientemente del uso que se realice del vídeo, Pérez-Navío, Rodríguez-Moreno y García-Carmona (2015) exponen una serie de recomendaciones generales que se deben tener en cuenta en la elaboración de vídeo educativo entre las que destacan:

- Elaborar vídeos educativos de aproximadamente 5 minutos. En ningún caso, superar los 10 minutos.
- Incluir una presentación inicial con el título y el objetivo educativo del mismo. También incluir un breve resumen final que recoja las ideas tratadas en el vídeo.
- Añadir elementos audiovisuales, simbólicos y narrativos. Además, incluir siempre que sea posible, tablas y gráficas.

Por otro lado, en la bibliografía existen distintas clasificaciones del vídeo educativo como recurso didáctico en función de la finalidad para la que ha sido creado. Por ejemplo, (Schmidt, 1987) hace una división del vídeo educativo en cinco grupos: Instructivos, Cognoscitivos, Motivadores, Modelizadores y Lúdicos.

Tomando como referencia las recomendaciones generales de Pérez-Navío *et al.* (2015) y la clasificación propuesta por Schmidt (1987) se propone la siguiente clasificación actualizada del uso del vídeo educativo según su finalidad, que será analizada y comentada en cada una de las siguientes secciones. Además, se mostrará en cada uno de ellos un ejemplo práctico desarrollado dentro del Curso Online de Olimpiadas Matemáticas (COOM).

Vídeos para fomentar la motivación

La función motivadora de los recursos audiovisuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje lleva a descubrir las relaciones existentes entre aspectos de la realidad que no resultan evidentes a ojos del observador (como, por ejemplo, la demostración visual geométrica del binomio de Newton para el caso $n=2$). En este sentido, la analogía de la imagen percibida en vídeo con la realidad favorece significativamente a la comprensión de los contenidos.

Uno de los aspectos importantes a destacar del vídeo educativo es que el contenido se presenta de forma concreta y llamativa a los estudiantes, lo que se consigue haciendo referencias a situaciones con las que el espectador pueda sentirse identificado. En la Figura 1 puede verse una de estas situaciones que se ha generado en el COOM en la que para introducir el concepto de “series numéricas” se hace alusión a varias series de televisión y se recurre a un conocido meme adaptado a este contenido específico.



Figura 1. Uso de series televisivas y memes para introducir las series numéricas

Por otro lado, según el cono de la experiencia de Edgar Dale (1969) en donde se representa el grado de profundidad del aprendizaje realizado con diversos medios leídos, escritos, hablados, vistos, etc., más de la mitad de aquello que recordamos proviene de una experiencia audiovisual. Esto pone de manifiesto que la introducción del vídeo educativo en el aula puede producir cambios significativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Así mismo, estos cambios en la metodología conllevan a la aparición de los refuerzos intrínsecos durante el proceso de aprendizaje tales como la satisfacción que produce la comprensión de un problema y el reto intelectual que supone enfrentarse a un problema, que son base fundamental para la estimulación y motivación en los estudiantes.

En el caso del COOM, los vídeos motivacionales se han convertido en el punto de partida de cada una de las secuencias de vídeos sobre estrategias de resolución de problemas. Para la elaboración de estos vídeos se ha recurrido, principalmente, a la grabación directa al profesorado o a los materiales manipulados por el profesorado. De esta forma, se han generado vídeos cortos que pretenden despertar el interés entre el alumnado a partir de curiosidades históricas, demostraciones visuales, aplicaciones matemáticas de los juegos o estrategias lúdicas como las presentes en la Figura 1.

Vídeos para presentar definiciones/conceptos

Otro de los intereses posibles para la generación de contenido educativo es el cognoscitivo, centrado en la presentación de definiciones y conceptos. Este uso del vídeo permite al alumnado disponer, en un formato audiovisual, de los contenidos clave del temario y acudir a su consulta siempre que sea necesario. Generalmente, este tipo de vídeos educativos suele incorporar ejemplos, ilustraciones, demostraciones visuales, subtítulos, componentes interactivos, audios o incluso, otros vídeos. Todos estos elementos incorporados tratan de acercar los vídeos educativos a la docencia usual, ya que utilizan elementos presentes en las clases presenciales (Farkas, 2007).

Una de las posibles estrategias para la elaboración de este tipo de vídeos es el uso del programa Microsoft PowerPoint. A partir de su versión del año 2017, este programa presenta la posibilidad de realizar una grabación de vídeo en la que se incluye la imagen de la webcam en el menú de presentación con diapositivas. De esta forma, se pueden enriquecer las presentaciones PowerPoint, que disponen de los apuntes de las asignaturas, al realizar grabaciones en las que se incluye tanto la explicación del docente como su interacción con la propia presentación. Con las herramientas disponibles en el modo presentación, como puede ser el lápiz, puntero láser o subrayador, se puede interactuar con la presentación a la vez que se realiza la explicación, enriqueciendo las diapositivas y el discurso realizado. En la captura de la Figura 2 se puede apreciar un ejemplo de interacción del docente a la par que queda registrada la explicación en vídeo y audio.

SUCESO “ B CONDICIONADO A A ”
Llamaremos suceso “ B condicionado a A ” (o suceso “ B supuesto A ”) al suceso que se realiza cuando, supuesto A verificado, se verifique además B . Lo denotaremos por $B|A$.

Llamaremos probabilidad del suceso ($B|A$) y la denotaremos $P(B|A)$ al cociente

$$P(B|A) = \frac{P(A \cap B)}{P(A)} \quad (\text{con } P(A) > 0)$$


Figura 2. Captura de una grabación de una presentación de diapositivas incluyendo vídeo, audio e interacción del docente

Alternativamente, se puede utilizar un programa de captura de pantalla para la grabación de estas definiciones, sobre todo, si el contenido educativo no está previamente guardado en formato de presentaciones. Para ello, se pueden utilizar programas libres como Monosnap. Este programa, de la misma forma que el anterior, permite registrar todas aquellas interacciones que se realizan sobre la pantalla e incluir anotaciones que centren la atención del alumnado.

Por ejemplo, dentro del COOM, se han generado vídeos que presentan las estrategias de resolución de problemas. Estos vídeos muestran, en líneas generales, diferentes métodos que pueden ser aplicados para tratar de resolver los problemas de matemáticas. En algunos casos, estas estrategias van acompañadas de ejemplos directos de aplicación que facilitan su comprensión y, generalmente, van precedidas de vídeos motivacionales que fomentan el interés por el contenido presentado.

Vídeos para el estudio de casos

Otra de las posibles finalidades del uso del vídeo educativo es aquella que está centrada en la recopilación y análisis de diferentes casos. Estos vídeos pueden recoger tanto instrucciones para la resolución de problemas/ejercicios, como los pasos a seguir para la modelización de situaciones abiertas. De esta forma, los vídeos que recopilen las recomendaciones, ejemplificaciones, instrucciones o modelizaciones de los diferentes casos pueden ser de mucha utilidad para la revisión de las aplicaciones de los contenidos educativos. En general, y recordando las recomendaciones sobre la extensión de los vídeos educativos, estos vídeos se pueden presentar en secuencias en las que se pueden destacar las similitudes y diferencias existentes entre los diferentes casos grabados.

Para la generación de este contenido en vídeo existen diferentes alternativas dependiendo de la rama del contenido grabado. Una de las estrategias de grabación de vídeo más similar a la docencia usual es la grabación de capturas de pantalla de la interacción de los docentes mediante el uso de tabletas digitalizadoras o dispositivos convertibles sobre pantallas digitales. En concreto, la aplicación Microsoft Whiteboard presenta

la posibilidad de enriquecer enunciados previamente incorporados (como imagen o como PDF) mediante el uso de herramientas que recogen las anotaciones docentes. De esta forma, los vídeos que se generan pueden recopilar diferentes métodos de resolución y mostrar la equivalencia de las soluciones obtenidas. En la Figura 3 se observa un ejemplo de un problema de matemáticas con diferentes estrategias de resolución que se ha grabado mediante la aplicación y una tableta digitalizadora. Existen otros programas de pizarras digitales alternativos, el propio Microsoft Whiteboard puede ser ejecutado en su versión web, aunque con menos opciones que la versión de escritorio. Otra pizarra digital que es una aplicación web es Collaboard. Al ser una aplicación web no depende del sistema operativo en el cual se ejecuta y además cuenta con una gran variedad de herramientas que facilitan la interacción al docente y permiten recoger anotaciones docentes en diferentes formatos.

16. LOS AZULEJOS DEL AYUNTAMIENTO

Este modelo está formado por azulejos blancos y negros. Su anchura es de 7 azulejos. En el Ayuntamiento hay un modelo como este con una anchura de 149 azulejos. ¿Cuántos azulejos tendrá en total?

	Anchura	Azulejos
	1	1
	3 = 2 + 1	5 = 1 + 4 = 1 + 4 · 1
	5 = 2 + 3	13 = 5 + 8 = 5 + 4 · 2
	7 = 2 + 5	25 = 13 + 12 = 13 + 4 · 3
	9 = 2 + 7	41 = 25 + 16
	149 = 2 + 147	1 + 4 · 1 + 4 · 2 + 4 · 3 + 4 · 4 + ... + 4 · 73

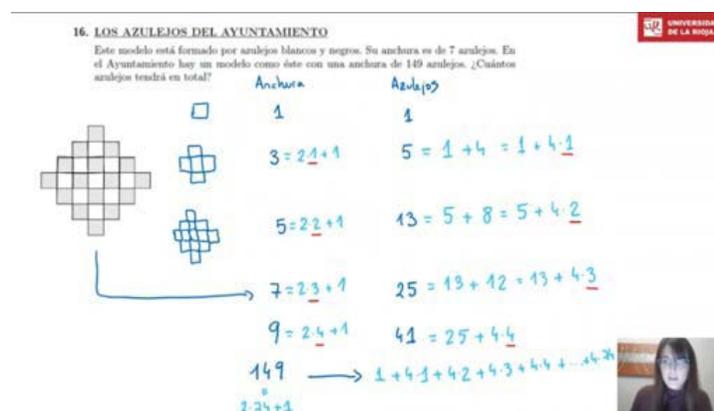


Figura 3. Captura de una grabación de pantalla con una pizarra digital y tableta digitalizadora

En caso de no disponer de ningún dispositivo que permita registrar la interacción, los vídeos anteriores se pueden grabar directamente mediante el uso de una cámara de grabación de vídeo usada como cámara de documentos. Similares a los proyectores de opacos, estas cámaras permiten grabar la escritura sobre papel desde un plano cenital.

Una de las estrategias metodológicas más seguidas para la planificación y grabación de este tipo de vídeos es la de iniciar con preguntas abiertas para introducir el caso que se va a analizar. Paralelamente, este tipo de vídeos puede ser numerado e incluido dentro de una secuencia ordenada en nivel de dificultad. La secuenciación adecuada de los diferentes vídeos permite, a su vez, la referenciación entre ellos y puede favorecer la comprensión de los contenidos.

En el caso de la enseñanza de las matemáticas y, en concreto, dentro del COOM unas de las finalidades más extendida del uso del vídeo es la resolución de diferentes problemas de matemáticas mediante esta estrategia. De esta forma, el alumnado puede visualizar como una misma estrategia puede aplicarse en diferentes situaciones, analizando los elementos diferenciadores en su aplicación. Además, estos vídeos pueden ir acompañados de problemas abiertos para la práctica de la destreza en su resolución. Con todo esto, los vídeos de este tipo complementan a los vídeos con finalidades cognitivas presentando la aplicación de los conceptos a casos reales.

Vídeos para la evaluación del alumnado

Por último, ampliando la taxonomía propuesta por Schmidt (1987), se presenta el uso del vídeo como recurso para la elaboración de tareas entregables por parte del estudiantado. De esta forma, se pretende desarrollar la competencia digital entre el estudiante cuando deben diseñar, planificar, grabar y editar los vídeos que dan respuesta a las tareas propuestas.

Como herramienta tecnológica para la recogida, puesta en común y gestión de los vídeos entregados por parte del estudiantado se propone el uso de la aplicación FlipGrid. En la configuración de esta aplicación se permite tanto recoger, de forma privada, las entregas de los discentes como generar una red social cerrada en la que el estudiantado puede visualizar las entregas de los compañeros de curso. En concreto, en esta plataforma se pueden configurar opciones para la realización de comentarios textuales o en vídeo que favorezcan la puesta en común. Así mismo, se puede limitar la duración de los vídeos entregados en la misma. Además, los vídeos pueden ser grabados previamente e incorporarlos en la plataforma o bien utilizar la aplicación móvil o la aplicación web para realizar las grabaciones. En la Figura 4 se puede visualizar un ejemplo de aula de Flipgrid. De forma alternativa, se podrían coleccionar los vídeos en un espacio compartido entre profesorado y alumnado en la nube; sin embargo, esta herramienta presenta grandes ventajas con relación a la interacción.

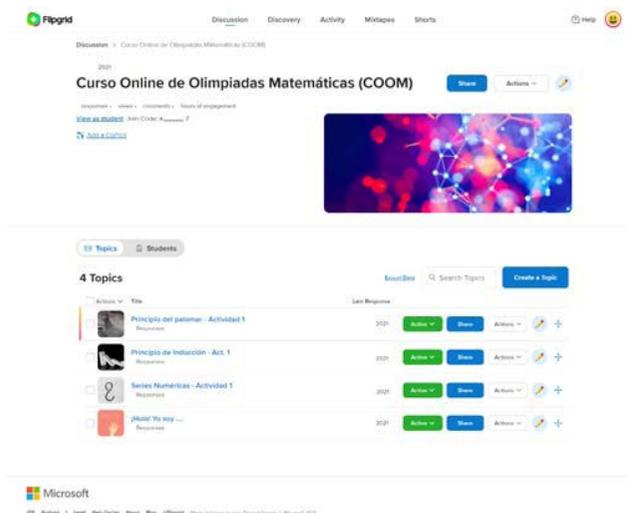


Figura 4. Ejemplo de uso de un aula de la aplicación de Flipgrid

De esta manera se pueden generar estrategias docentes que favorezcan el debate entre el alumnado y el análisis crítico de los contenidos educativos. Alternativamente, puede ser el propio estudiantado quien genere una colección de vídeos de estudio de casos, produciendo así, un recurso educativo para el resto de los compañeros. En general, la creación de vídeos por parte del estudiantado permite generar propuestas metodológicas en las que el vídeo pueda tener cualquiera de las finalidades presentadas en los apartados anteriores.

Por ejemplo, en el marco del COOM, se ha utilizado esta herramienta para la discusión de las diferentes soluciones ante un mismo problema. Así, el alumnado participante ha podido compartir al resto de la clase sus propuestas de solución de los problemas propuestos y, a su vez, discutir las soluciones aportadas por los compañeros.

Conclusiones

En la sociedad actual, los medios audiovisuales suponen un recurso didáctico que permite el intercambio de ideas, propuestas y sugerencias, al tiempo que facilita la realización de experiencias de aprendizaje. Además, no son necesarios recursos extraordinarios para la realización de los vídeos o el consumo de los mismos.

Como se ha comentado en la introducción de este capítulo, el uso del vídeo educativo puede ser una herramienta fundamental para el desarrollo de la motivación del alumnado universitario, así como para afianzar el aprendizaje significativo a través de la experiencia audiovisual. Recientes investigaciones en el Grado de Ciencias de la Educación de la Universidad Pública de Castilla y León resaltan los beneficios del uso de videotutoriales no solo como instrumento de evaluación, sino también como herramienta de formación para futuros maestros (Hernández-Ramos, Martínez-Abad & Sánchez-Prieto, 2021).

Es por ello por lo que se han especificado cuatro propuestas diferentes de implementación del vídeo educativo en la docencia universitaria. Así mismo, se han incluido recomendaciones del uso de programas que facilitan la planificación, grabación, edición y gestión del contenido educativo en vídeo. Estos programas propuestos son, o bien libres, o bien disponibles para gran parte de la comunidad universitaria. De esta manera se pretende atender a diferentes etapas que se producen dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La situación derivada por la COVID-19 durante el año 2020 ha obligado a dar respuesta a la deslocalización de los estudiantes, quienes por motivos de confinamiento debían continuar su formación desde casa. Así mismo, esta situación de aislamiento ha propiciado cambios en las estrategias educativas, poniendo en valor el uso de los vídeos educativos no solo como un instrumento de enseñanza y aprendizaje, sino también como recurso de evaluación de conocimientos.

Agradecimientos

El presente texto nace en el marco del proyecto “Evaluación y puesta en marcha del Curso Online de Olimpiadas Matemáticas” financiado por los Proyectos de Innovación Docente de la Universidad de La Rioja.

Referencias

- Beltrán-Pellicer, P., Giacomone, B., Burgos, M. (2018). Online educational videos according to specific didactics: the case of mathematics / Los Vídeos educativos en línea desde las didácticas específicas: el caso de las matemáticas. *Culture and Education*, 30(4), 633-662. doi: <https://doi.org/10.1080/11356405.2018.1524651>
- Calm, R., Masià, R., Olivé, C., Parés, N., Pozo, F., Ripoll, J., Sancho-Vinuesa, T. (2013). Integración de texto y vídeo en un nuevo recurso para el aprendizaje de matemáticas en línea. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Información Educativa*, 17, 23–31.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*, 3rd ed., Holt, Rinehart & Winston, New York, 1969, p. 108.
- deCharms, R. (1984). Motivation enhancement in educational settings. En C. Ames y R. Ames (Eds.), *Research on motivation in education: Student motivation: Vol. 1* (pp. 275-310). New York: Academic Press.
- Farkas, M. (2007). *Social Software in Libraries: building collaboration, communication and community online*. Medford, New Jersey Medford, Information Today, Inc.
- González-Concepción, C. (2017). La grabación de videos cortos por estudiantes universitarios: motivación y evaluación en la docencia de las matemáticas. *Anales de ASEPUMA*, 25, 1–11.
- Hernández-Ramos, J.P., Martínez-Abad, F., Sánchez-Prieto, J.C. (2021). El empleo de videotutoriales en la era post COVID19: valoración e influencia en la identidad docente del futuro profesional. *Revista de Educación a Distancia*, 21(65). doi: <https://doi.org/10.6018/red.449321>
- Howard, E., Meehan, M., Parnell, A. (2017). Live lectures or online videos: students' resource choices in a first-year university mathematics module. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 49(4), 530–553. doi: 10.1080/0020739X.2017.1387943
- Pérez-Navío, E., Rodríguez-Moreno, J., García-Carmona, M. (2015). El uso de mini-videos en la práctica docente universitaria. *EDMETIC. Revista de Educación Mediática y TIC*, 4(2), 51-70. doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v4i2.3962>
- Ribera, J. M., Rodríguez, D.J., Rotger, L. (2020). Evaluación de vídeos educativos de un curso online de resolución de problemas de matemáticas, *5th Virtual International Conference on Education. Conference Proceedings*, 1299–1304.
- Ribera, J. M., Sota, J. M., Rotger, L. (2019). Uso de una pizarra de luz para la creación de vídeos de resolución de problemas de matemáticas. Una aproximación «DIY». En A. Allueva, & J. Alejandro (Eds.), *Prácticas docentes en los nuevos escenarios tecnológicos de aprendizaje* (pp. 161-168). Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Rotger, L., Ribera, J. M. (2019). Designing a Video Course. The Case of the Online Course of Mathematical Olympiads. En L. Uden, D. Liberona, G. Sánchez, & S. Rodríguez-González (Eds.), *Learning Technology for Education Challenges. LTEC 2019*. doi: https://doi.org/10.1007/978-3-030-20798-4_8
- Schmidt, M. (1987). *Cine y vídeo educativo. Selección y diseño*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Editorial Centro de Publicaciones.
- Sousa, D. (2006). *How the brain learns (3rd. edition)*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Ribera Puchades, Juan Miguel. Doctor por la Universitat Politècnica de València (España) en 2015. Actualmente es Profesor Titular Interino del Departamento de Matemáticas y Computación en la Universidad de La Rioja (España) donde forma parte del *Grupo de Investigación Álgebra y Didáctica de las Matemáticas (GADM)* y del *Grupo de investigación en didáctica de la geometría y en enseñanza a estudiantes de altas capacidades matemática* de la Universidad de Valencia. Director académico de Formación del Profesorado e Innovación Docente de la Universidad de La Rioja. Sus líneas de investigación son el talento matemático y el uso de las tecnologías para la formación en matemáticas.

Rodríguez Luis, Daniel José. Doctor por la Universidad de Zaragoza (España) en 2016. Actualmente es Profesor Contratado Interino del Departamento de Matemáticas y Computación en la Universidad de La Rioja (España) y forma parte del Grupo de Investigación *Grupo de Teoría de Aproximación (GTA)*. Además, ha participado en varios Proyectos de Innovación Docente en la Universidad de La Rioja, en uno de ellos como investigador responsable. Su línea de investigación se centra en el campo del Análisis Matemático, concretamente en Teoría de Operadores y el Análisis Funcional.

Rotger García, Lucía. Doctora por la Universitat de les Illes Balears (España) en 2020. Actualmente es Profesora Contratada Interina del Departamento de Matemáticas y Computación en la Universidad de La Rioja (España) donde forma parte del Grupo de Investigación *Álgebra y Didáctica de las Matemáticas (GADM)*, también forma parte del grupo de investigación *Biología Computacional (BioCom)* de la UIB. Además, ha participado en varios Proyectos de Innovación Docente en la Universidad de La Rioja, en uno de ellos como investigadora responsable. Su línea de investigación se centra en el campo de la bioinformática y de la didáctica de las matemáticas.
