

MÁS ALLÁ DE LA DOCENCIA: RETOS EN LA UNIVERSIDAD

La introducción de la cultura DIY en la universidad se enfrenta a diversos desafíos. El primero de ellos es cómo viven profesorado y estudiantes una filosofía que los sitúa en un plano colaborativo ante el aprendizaje. La experiencia llevada a cabo en la Universidad de Barcelona detecta cierta inseguridad en ambos colectivos, poco acostumbrados a encajar en un modo de hacer por iniciativa propia y autodirigido.

Cristina Alonso, Raquel Miño, Pablo Rivera y Joan-Anton Sánchez
ESBRINA – Subjetividades, visualidades y entornos educativos contemporáneos
(2014SGR 00632): <http://esbrina.eu>. Universidad de Barcelona.
REUNI+D – Red Universitaria de Investigación e Innovación Educativa. MINECO.
EDU2015-68718-REDT: <http://reunid.eu>

cristina.alonso@ub.edu / rmino@ub.edu / pablorivera@ub.edu /
joananton.sanchez@ub.edu



Uno de los objetivos del proyecto DIYLab ha sido promover la inmersión de la universidad en la sociedad del conocimiento. El debate continuado en torno al sentido y los objetivos de la formación universitaria en la actualidad (Bauman, 2008) demanda, entre otras cosas: situar al estudiante universita-

rio en el centro de su experiencia formativa; promover el aprendizaje colaborativo y significativo; trabajar la competencia digital en las aulas; fomentar la autonomía y la crea-

tividad de los estudiantes; y suscitar entre los jóvenes universitarios el deseo de continuar aprendiendo a lo largo y ancho de sus vidas.

En el marco del proyecto europeo DIYLab: <http://diylab.eu>, un equipo de docentes e investigadores de la Universidad de Barcelona, nos propusimos explorar los cambios (y sus efectos en la educación) que implica la promoción de una cultura de colaboración en la universidad, que posibilite conectar los entornos virtuales, los jóvenes, las tecnologías y la perspectiva DIY (Kafai y Peppler, 2011). Con esta finalidad, pusimos en marcha una investigación en la acción participativa, que implementamos en nuestros propios espacios académicos.

Ahora bien, la dinámica organizativa y la rigidez de la institución, sumadas a las prácticas tradicionales de enseñanza y aprendizaje que tienden a predominar en las aulas, el proceso de implementación de la cultura DIY en la universidad se enfrentaba a un conjunto de retos y desafíos.

El primero comportaba intentar construir en la comunidad académica, una perspectiva sobre la filosofía DIY, y desde ahí, analizar las implicaciones pedagógicas de introducirla en la universidad.

El segundo comportaba explorar y explicitar el papel del profesorado y los estudiantes universitarios en la implementación de esta filosofía, poniendo el énfasis en las continuidades y discontinuidades que conllevaría la introducción de esta perspectiva en la práctica docente.

El tercero implicaba explicitar el diseño tecnológico del proyecto DIYLab, intercambiando información y experiencias sobre el uso de recursos y herramientas digitales que se podían utilizar para su ejecución.

Finalmente, el cuarto, comportaba delimitar cuándo y dónde se implementaría el proyecto. Concretamente el desafío consistía en decidir cómo se integraría el DIYLab en las diferentes asignaturas del plan de estudios.

DIYLab se implementó con el propósito de ofrecer al profesorado y a los estudiantes universitarios, evidencias basadas en la investigación que favorecieran la generación de experiencias formativas en las que crear, aprender y compartir los recorridos de aprendizaje y que, hacerlo de forma colaborativa, tuviese un papel fundamental. Nuestra finalidad última ha sido averiguar cómo esta filosofía puede contribuir a la autoría, la competencia digital, la creatividad y el aprendizaje permanente de los estudiantes y docentes. Esto, teniendo en cuenta que el proyecto apuntaba a fortalecer tres competencias transversales a desarrollar en los estudios que ofrece la Universidad de Barcelona (Casanellas y Medir, 2013): (1) la disposición a asumir responsabilidades; (2) la voluntad de actuar con criterios propios en los diversos ámbitos de la vida humana, con indepen-

dencia y en colaboración con los demás; y (3) la habilidad de controlar los procesos cognitivos que intervienen en una autorregulación eficaz del aprendizaje.

SEIS FASES DE IMPLEMENTACIÓN

El proyecto de investigación DIYLab y el de innovación docente DIYUni discurrieron a través de las seis fases de implementación que se describen a continuación.

En primer lugar, partimos de las concepciones, necesidades y saberes de los principales actores implicados. Para ello, realizamos un *grupo de discusión* con profesorado y otro con estudiantado, con el objetivo de acercarnos a sus perspectivas sobre la cultura DIY y a los espacios curriculares en los que ésta podía promoverse. Este ejercicio nos permitió conocer, desde el punto de vista de los participantes, las posibilidades y las dificultades asociadas a la incorporación de la cultura DIY en la universidad.

En segundo lugar, organizamos un seminario de formación con docentes universitarios interesados en adoptar la perspectiva DIY en sus asignaturas. Los participantes compartíamos la voluntad de contribuir al desarrollo de nuevas prácticas de enseñanza y aprendizaje. Con esta finalidad, en el seminario se abordaron los desafíos a los que nos estábamos enfrentando, las ideas y sugerencias en torno a cómo podíamos favorecer la cultura DIY y las herramientas digitales que teníamos a nuestro alcance.

La tercera fase consistió en *la implementación* de los proyectos DIYLab y DIYUni en diez asignaturas de los grados de Pedagogía, Bellas Artes, Educación Social y Maestro de Educación Infantil y Primaria de la Universidad de Barcelona. Durante el primer curso, realizamos una experiencia piloto que nos ayudó a definir las bases de la implementación y las características de las producciones de los estudiantes. A lo largo de los dos cursos siguientes, los docentes procuramos promover la filosofía DIY en nuestras aulas de formas muy particulares, pero todas nuestras propuestas y materializaciones tenían en común posicionamientos próximos al aprendizaje colaborativo, al aprendizaje basado en la indagación, la transdisciplinariedad, la alfabetización digital crítica y el aprendizaje autónomo.

Presentamos a continuación, muy brevemente, algunos ejemplos de experiencias que se llevaron a cabo en la fase de implementación. En el Grado de Educación Social se diseñó una propuesta en la que participaron tres asignaturas de tres cursos distintos, y los estudiantes crearon narraciones audiovisuales sobre las experiencias vividas y el conocimiento construido. En el Grado de Pedagogía, las estudiantes generaron relatos audiovisuales en los que abordaron sus trayectorias biográficas de aprendizaje para generar espacios metareflexivos compar-



tidos. Mientras que, en el Grado de Bellas Artes, los estudiantes reconstruyeron los procesos de aprendizaje vividos durante el curso en torno a los vínculos que mantienen los individuos con las imágenes.

La cuarta fase fue clave para ambos proyectos, puesto que buscábamos generar relatos a través de vídeos, cómics, mapas o imágenes que denominamos *Objetos Visuales Digitales (OVD)* y compartirlos con otros, teniendo en cuenta la cultura participativa (Jenkins, 2006) implícita en la perspectiva DIY. Por ello, la mayoría de OVD elaborados por los estudiantes fueron compartidos en la plataforma digital del proyecto: <http://hub.diylib.eu>.

Con la finalidad de evaluar el proceso de implementación desde las voces de los implicados, volvimos a organizar *grupos de discusión* con algunos de los estudiantes y los docentes que habían participado en el proyecto. Estos grupos nos permitieron reflexionar sobre nuestras propias prácticas docentes y terminar de situar los retos, las tensiones y las posibilidades que puede implicar integrar la cultura DIY en las aulas universitarias.

La última fase consistió en analizar los OVD producidos por los estudiantes a lo largo de la implementación del proyecto, para explorar cómo estos objetos reflejaban los procesos de aprendizaje de los jóvenes y la filosofía DIY. Para ello, creamos una rúbrica que nos permitió evaluar la creatividad, la colaboración, la competencia visual y digital y la autorreflexión en cada narrativa.

LA OPINIÓN DE ESTUDIANTES Y DOCENTES

A continuación, compartimos algunas de las visiones de los estudiantes y docentes, que han participado en la implementación de los proyectos DIYLab y DIYUni en la Universidad de Barcelona.

Una de las primeras tensiones que manifestaron algunos estudiantes fue que se sentían perdidos e inseguros ya que no estaban acostumbrados a que las clases partieran de sus

intereses y evolucionaran a partir de sus aportaciones y sugerencias. También manifestaron no estar acostumbrados a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje. Por ello reclamaban a los docentes pautas precisas para incorporar a su práctica estas metodologías de trabajo más reflexivas: «[El proyecto DIYLab] Es una buena herramienta para tomar conciencia y reflexionar sobre un proceso de aprendizaje propio, aunque al mismo tiempo, requiere una autonomía que raramente existe de antemano y que tampoco se suele fomentar antes» (Docente del grado de Bellas Artes). Mientras, otros estudiantes lo veían como una oportunidad: «Estamos acostumbrados a que nos digan lo que tenemos que hacer, dejarte hacer lo que quieres te obliga a buscar herramientas digitales y a espabilarte» (Estudiante de Pedagogía).

Uno de los cuestionamientos de algunos docentes implicados en la propuesta ha sido hasta qué punto la implementación de los proyectos DIYLab y DIYUni han promovido un aprendizaje compartido. Durante la implementación, muchos estudiantes expresaron sus dificultades ante las propuestas de trabajo colaborativo. El origen de la tensión radicaba en que no todos realizaron el mismo volumen de trabajo ni se mostraron igualmente implicados en el proyecto compartido.

Otra tensión que surgió durante la implementación fue la sensación de inseguridad de los docentes frente a la apropiación de la competencia digital que muestran algunos estudiantes: «[Los estudiantes] tienen una potencialidad que es algo casi innato en aquellos que tienen veinte años» (Docente del grado de Pedagogía).

Pese a las tensiones, la mayoría del profesorado valoró la implementación y los resultados del proyecto de forma satisfactoria. «Decir a los estudiantes desde un comienzo que el producto final en lugar del típico informe tocho va a ser un vídeo, hace que el 80% de los estudiantes se sienta más motivado (...) y cuando veíamos la exposición final flipábamos, no con todos, pero sí con muchos vídeos» (Docente del grado de Pedagogía).

Varios docentes destacaron que una de las fortalezas del proyecto había sido dejar libertad total a los estudiantes a la hora de elegir la herramienta con la que iban a desarrollar su OVD: «De hecho me encontré con una estudiante y me dijo que su video en Youtube tenía ya cerca de 1500 visiones» (Docente del grado de Pedagogía).

En esta línea, algunos estudiantes evidencian las posibilidades del proyecto: «[Los OVD] te hacen vivir mucho el proceso y aprender a disfrutar de éste. Normalmente los trabajos se hacen y ya está. Es de los pocos trabajos en los que no me ha importado la nota» (Estudiante del grado de Pedagogía). Asimismo, las estudiantes del grupo de discu-

sión del grado de Bellas Artes coincidieron en que los objetos visuales digitales les habían permitido relacionarse con el contenido y la temática de la asignatura de una manera más personal, cuestionando el sentido del aprender como repetición.

LLEGADOS A ESTE PUNTO...

Nos gustaría manifestar que incorporar la cultura DIY en las aulas universitarias ha comportado grandes retos y considerables tensiones. No ha sido (ni será) fácil encajar la cultura DIY, un modo de hacer voluntario y autodirigido, en la rígida estructura universitaria, con unos espacios, tiempos y planes de estudio, mayoritariamente, no compartidos por los autores de este trabajo.

Pero no podemos dejar de poner de manifiesto que participar en los proyectos DIYLab y DIYUni, nos ha posibilitado: (1) repensar el currículo o «descurricularizar» el aprendizaje; (2) pensarnos como profesores universitarios «de otra manera»; (3) partir de los intereses y conocimientos de los estudiantes y transformarlos en contenidos y materia de clase; (4) trabajar la competencia digital de forma colaborativa; y (4) creer que «otra universidad... es posible. En ello seguimos trabajando.

PARA SABER MÁS -----

- **Bauman, Zygmunt (2008).** *Los restos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa.
- **Casanelles, Montserrat; Medir, Lluís (2013).** «Capacitat d'aprenentatge i responsabilitat». En Rosa Sayós (coord.): *Competències transversals a les titulacions de grau de la Universitat de Barcelona. Orientacions per al seu desenvolupament (22-35)*. Barcelona: ICE, Octaedro.
- **Jenkins, Henry (2006).** *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (part one). [Entrada de blog] Disponible en: http://www.henry-jenkins.org/2006/10/confronting_the_challenges_of.html
- **Kafai, Yasmin; Peppler, Kylie (2011).** «Youth, Technology, and DIY: Developing Participatory Competencies in Creative Media Production», en *Review of Research in Education*, núm. 35, pp. 89-119.