



<Artículo de investigación>

La perspectiva *Do It Yourself* (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales

Fernando Herraiz García¹ , Cristina Alonso-Cano² 

Enviado: 12/01/2018. Aceptado: 18/04/2018. Publicado en prensa: 07/12/2018. Publicado: 07/01/2019

//Resumen

INTRODUCCIÓN: En el presente artículo se reflexiona en torno a la experiencia que supuso indagar las posibilidades de la filosofía *Do It Yourself* (DIY) (hazlo tú mismo) en la docencia universitaria en diversos grados de las facultades de Bellas Artes y de Educación.

MÉTODO: A través de las argumentaciones que los estudiantes desplegaron en dos grupos de discusión, se exploraron los significados de aprender a través del DIY, valorando, por un lado, sus tránsitos por las asignaturas y, por el otro, tomando conciencia de todo aquello que les aportó realizar, por “ellos mismos”, Objetos Visuales Digitales (OVD) como colofón reflexivo de los cursos.

RESULTADOS: Se establece un diálogo con las aportaciones del alumnado, reflejando algunos de los dilemas emergentes.

DISCUSIÓN: El texto recoge, discursivamente, miradas en torno a las competencias creativa, digital, colaborativa, comunicativa y autorreflexiva desarrolladas durante la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

//Palabras clave

Do It Yourself (DIY); Formación universitaria; Objetos Visuales Digitales (OVD); Competencias; Aprender.

//Datos de los autores

¹ Unitat de Pedagogies Culturals, Departament de Dibuix, Facultat de Belles Arts. Universitat de Barcelona, España. Autor para la correspondencia: f.herraiz@ub.edu

² Universitat de Barcelona, España.

//Referencia recomendada

Herraiz, F., y Alonso-Cano, C. (2019). La perspectiva *Do It Yourself* (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 12(1), 1–13. <http://doi.org/10.1344/reire2019.12.121056>

© 2018 Fernando Herraiz *et al.* Este artículo es de acceso abierto sujeto a la licencia Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons, la cual permite utilizar, distribuir y reproducir por cualquier medio sin restricciones siempre que se cite adecuadamente la obra original. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>





F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la ensenyanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

//Títol

La perspectiva *Do It Yourself* (DIY) a l'ensenyament universitari. Donar compte de les competències quan s'aprèn mitjançant Objectes Visuals Digitals

//Resum

INTRODUCCIÓ: En aquest article es reflexiona sobre l'experiència que va suposar explorar les possibilitats de la filosofia *Do It Yourself* o *fes-ho tu mateix* (DIY) en la docència universitària a diversos graus de les facultats de Belles Arts i Educació.

MÈTODE: A través de les argumentacions que els estudiants van desenvolupar en dos grups de discussió, es van explorar els significats d'aprendre a través del DIY; per una banda, valorant els seus trànsits per les assignatures, i per una altra, prenent consciència de tot allò que els va aportar elaborar «ells mateixos» Objectes Visuals Digitals (OVD) com a colofó reflexiu dels cursos.

RESULTATS: S'estableix un diàleg a partir de les aportacions dels estudiants, que reflecteixen alguns dels dilemes emergents.

DISCUSSIÓ: El text recull, discursivament, mirades entorn de les competències creativa, digital, col·laborativa, comunicativa i autoreflexiva desenvolupades durant aquesta experiència d'ensenyament i aprenentatge.

//Paraules clau

Do It Yourself o *fes-ho tu mateix* (DIY); Formació universitària; Objectes Visuals Digitals (OVD); Competències; Aprendre.

//Title

The Do It Yourself approach in university teaching: recognizing competencies acquired through the production of visual digital objects

//Abstract

INTRODUCTION: This article reflects on the experience of applying a Do It Yourself (DIY) approach in university teaching in a number of degrees offered by faculties of Fine Arts and Education.

METHOD: Using the arguments that emerged in two discussion groups, the students explored meanings of learning through DIY by evaluating their progress in the subjects they studied and by reviewing, in retrospect, how they had benefitted from the experience of personally creating Visual Digital Objects (VDOs).

RESULTS and DISCUSSION: The text brings together the students' views of the process of acquiring creative, digital, collaborative, communicative and self-reflective competences in this teaching and learning experience.

//Keywords

DIY; University education; Visual Digital Objects (VDOs); Competences; Learning.

F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

1. Introducción

El texto que presentamos forma parte de los resultados del proyecto La filosofía DIY (hazlo tú mismo) en la universidad. Investigación sobre las evidencias de aprendizaje vinculadas a las competencias visual y digital, de creatividad, colaboración y autorreflexión de los estudiantes a partir de la generación de objetos visuales digitales dentro de un proceso de evaluación formativa (REDICE16-16010), financiado por el ICE de la Universidad de Barcelona y desarrollado por el grupo de Innovación Docente Indaga-t (GIDCUB-13/087).

Teniendo en cuenta las experiencias previas que tuvimos en el *Proyecto Europeo DIYLab*¹ y en el *Proyecto de Innovación Docente DIYUni*², nos propusimos dialogar en torno a los cambios formativos en la universidad conectando los entornos de aprender con las tecnologías a través de la estrategia *bricoleur*³, tal como la definen Kincheloe y Berry (2004); esta vez, poniendo el foco en las competencias creativas, colaborativas, autorreflexivas, comunicativas, visuales y digitales.

Nuestro interés en torno a la filosofía *Do It Yourself* surgió, por un lado, al percibir significativos espacios de aprender fuera de nuestras aulas y, por el otro, al tomar conciencia de tendencias docentes que innovaban en este sentido. Sin lugar a dudas, cada vez más los estudiantes aprenden de recursos *on line* (*off line* en nuestras disciplinas) y emergen posiciones docentes que se adaptan a la mediación de las nuevas narrativas de aprender en la red. Unas narrativas que movilizan al sujeto en los papeles de consumidor, de productor y de divulgador de contenidos. En esta línea, Sánchez y Miño (2015) sostienen que:

El crecimiento del movimiento DIY está relacionado con los esfuerzos de los jóvenes por crear y difundir, en relación con las artes, la artesanía, y las nuevas tecnologías (Eisenberg y Buechley, 2008; Knobel y Lankshear, 2010). A partir de los años 90 empiezan a aparecer acciones relacionadas con dicho movimiento en el campo educativo (Guzzetti, Elliott, y Welsch, 2010), dando a los educadores y los estudiantes la oportunidad de crear, compartir y aprender en colaboración. (p. 251)

Nuestras expectativas en torno al DIY no contemplaban ni estaban en la línea de los *kits* de autoaprendizaje, de las guías de actividades secuenciadas, o de los formularios de autoevaluación, tal y como Garcés (2016, párr. 5) advierte contrariada, al tiempo que sostiene que el compromiso con el *hacer por sí mismo* en las aulas debería estar relacionado con:

Anem a trobar els materials, les idees i els problemes. Anem a buscar els sabers que altres ens poden transmetre. Aprenquem a detectar les necessitats que realment tenim, els problemes que veritablement ho són i els elements amb què podem fer un salt més enllà del que mai, algú, haurà previst per a nosaltres.

¹ DIYLab (2014-2016): Do It Yourself in Education: Expanding Digital Competence to Foster Student Agency and Collaborative Learning European Commission Educations Audiovisual and Culture Executive Agency-71400ALLPA4A3541A4AESAKA1MP.

² DIYUni (2014-2015): La filosofía DIY (hazlo tú mismo) en la universidad. Implicaciones pedagógicas y tecnológicas para favorecer el aprendizaje autónomo y la evaluación formativa en la universidad (2014PID-UB/075) (prorrogado en el 2015).

³ Según Kincheloe y Berry (2004), *bricoeur* es un proceso que usa estrategias de investigación según van surgiendo las necesidades metodológicas. Se caracteriza por su carácter interdisciplinar implicado en un hacer ecléctico de plantear y abordar cuestiones. Trabajar en esta línea implica estar atento a las relaciones emergentes entre las formas de ver del investigador y el lugar social de su historia biográfica; de este modo, la teoría va más allá de ser una explicación del mundo tal como lo vemos, y se convierte en una explicación de nuestra relación con el mundo social en el que vivimos.

F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

Apropiarnos de este *hacer por sí mismo* en el ámbito de la formación universitaria, en nuestro caso, nos llevaba a imaginar a los estudiantes encarnando la figura del “prosumidor” que aprende consumando reflexiones propias y produciendo conocimientos situados desde sí mismo. Siguiendo a Hernández y Sancho (2016), el empeño por mejorar nuestra práctica docente perseguía comprender el mundo en los que se movían los estudiantes, acercarnos para reflexionar la experiencia de aprender con sentido, y atender a la mediación de las nuevas formas de representar y producir conocimientos.

Llevar a cabo el proyecto desde la filosofía DIY conllevó planificar nuestras acciones desplegando las siguientes fases: (1) Realización de Objetos Visuales Digitales por parte de los estudiantes; (2) Protocolo de análisis basado en niveles de consecución de competencias; (3) Entrevistas individuales; (4) Grupos de discusión; (5) Cuestionarios de planificación y valoración de procesos; y (6) Triangulación de actores de la investigación sobre los resultados del análisis de los Objetos Visuales Digitales.

Definidas las fases previstas y las posiciones asumidas, ocho profesores y cinco becarios (predoctorales y postdoctorales) solicitamos a los estudiantes *hacer por sí mismos* Objetos Visuales Digitales donde tramar sus tránsitos de formación por nuestras asignaturas. Los Objetos Visuales y Digitales (a partir de ahora OVD) se materializaron en artefactos audiovisuales de formato video-digital de una duración aproximada de cinco minutos. Fueron 471 los estudiantes de diversos grados (Educación Infantil y Primaria, Pedagogía, Educación Social, y Bellas Artes) que colaboraron produciendo un total de 138 OVD y 10 las asignaturas⁴ en las que se implementó el proyecto.

Ciertamente, los objetos producidos se convirtieron en espacios narrativos de mediación que traducían las experiencias en materiales con los que dialogar para seguir aprendiendo desde una perspectiva colaborativa y evaluativa; los OVD, como material audiovisual, fueron de gran utilidad para cuestionar nuestra labor y desarrollar otras formas de comprometernos con nuestro aprender docente.

2. Objetos Visuales Digitales, competencias y relaciones pedagógicas

El *Proyecto Europeo DIYLab* y el *Proyecto de Innovación Docente DIYUni* nos posibilitaron poner en práctica la filosofía DIY en diferentes asignaturas de los grados de Bellas Artes, Pedagogía, Educación Social y Maestro de Educación Infantil y Primaria a cargo del profesorado del grupo Indaga-t. Durante los dos años de implementación de los citados proyectos, implementamos en 10 asignaturas de la Facultad de Bellas Artes y de la Facultad de Educación los postulados de la filosofía DIY vinculados al aprendizaje autónomo y al desarrollo y adquisición de competencias visuales y digitales. En este contexto se le planteó al alumnado generar productos audiovisuales en formato digital de corta duración (aproximadamente, de cinco minutos), que denominamos Objetos Visuales Digitales (OVD). La finalidad última de los OVD era dar cuenta de qué y cómo habían aprendido, y de sus trayectorias de aprendizaje

⁴ La relación de asignaturas en las que se implementó el proyecto fue la siguiente: Psicología del arte y estudio de género (Grado en Bellas Artes); Visualidades contemporáneas (Grado en Bellas Artes); La Cultura Digital y Visual en los Procesos Socioeducativos (Grado de Pedagogía); Entornos, Procesos y Recursos Tecnológicos de Aprendizaje (Grado de Pedagogía); Comunicación en Educación (Grado de Pedagogía); Enseñanza y Aprendizaje en la Sociedad Digital (Grado de Pedagogía); Entornos Virtuales de Aprendizaje (Grado de Maestro de Educación Infantil); Usos, Posibilidades y Límites de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Grado de Educación Social); Prácticas Externas I (Grado de Educación Social); y Fundamentos Didácticos de la Acción Socioeducativa (Grado de Educación Social).

F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

en la asignatura. Se les había propuesto elaborar un relato visual en el que compartir tanto lo aprendido como el cómo había tenido lugar su proceso de aprendizaje.

La realización de los OVD supuso para los estudiantes universitarios, entre otros, los siguientes desafíos: (a) seleccionar momentos significativos de su trayectoria de aprendizaje; (b) dar cuenta de los autores, conceptos, experiencias y metodologías que les habían posibilitado nuevos aprendizajes; (c) articular la trayectoria de aprendizaje como una narrativa visual digital (Bach, 2007); (d) desarrollar un objeto o producto digital (siguiendo esta narrativa) que se pudiese visualizar en cinco minutos aproximadamente; y (e) mostrar sus OVD y compartir con el resto del grupo sus recorridos y procesos de aprendizaje. También se debe señalar que un número significativo de OVD fueron publicados en la plataforma digital de libre acceso: <http://hub.diylib.eu/>

La inclusión del formato visual y digital en el proceso de aprendizaje del alumnado les permitió tomar conciencia de la existencia de otros lenguajes que posibilitan otras formas de actuar y de pensar y, a su vez, pone de relieve la importancia que se le ha dado al texto escrito en la educación superior.

En este apartado nos planteamos reflexionar en torno a algunas de las argumentaciones emergentes de los grupos de discusión con estudiantes, tiempo después de haber realizado los OVD. Trabajar en esta línea nos ha llevado a una estructuración basada en las competencias implementadas dentro del proyecto *La filosofía DIY en la universidad*: (1) las visuales y digitales; (2) las creativas; (3) las colaborativas; (4) las comunicativas; y (5) las autorreflexivas.

Competencias visuales y digitales

Los estudiantes, tanto de la Facultad de Bellas Artes como de la Facultad de Educación, manifestaron que la realización de OVD les había posibilitado mediar en sus comprensiones sobre el papel de lo visual y lo digital en sus tránsitos de aprender por las asignaturas. De sus argumentaciones percibimos sentidos que trataban de traspasar los límites textuales de sus trabajos indagando sobre el uso de nuevas herramientas.

Desbordando lo textual en pro de la perdurabilidad en la memoria

Prácticamente la totalidad de los estudiantes de la Facultad de Educación argumentaron que la creación de OVD les había permitido buscar formas de expresión yendo más allá de la codificación y decodificación textual. Joel ejemplificaba esta idea estableciendo un paralelismo entre el mundo real (lo textual) y los otros mundos a explorar (lo visual y lo digital):

Les lletres no poden arribar a expressar tot el que diu una persona... Jo crec que és perquè estem en dos mons, el món digital i el món real... i és com ser bilingüe o saber una llengua més que t'obre moltes portes. Potser són semblants o les traduccions són iguals, però et diuen coses molt diferents... [El món digital] t'obre a més coses, i et fa veure-ho de diferents maneres... o a saber-te expressar d'una manera millor, que potser en el món real [textual] no hi és. En el món digital t'ajuda, és un suport. (Joel, Pedagogia)

F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

Las palabras de Joel nos hicieron pensar en los aportes y en las limitaciones del lenguaje escrito; nos condujeron a explorar aquello que posibilitaban los materiales visuales, digitales o no, en una formación que vinculaba el fuera y el dentro del aula. Este hecho nos llevó a tomar conciencia, más si cabe, del dominante carácter textual de los trabajos con los que valoramos sus aprendizajes. Las explicaciones de Noemí y de Sílvia también son ejemplos en esta dirección:

Jo el que he pogut veure al llarg de la carrera és que he fet molts treballs escrits... que ja no recordo. Però quan faig un projecte així, un OVD, si que és veritat que ho recordo perquè hi ha tot un treball darrere que és diferent al de redactar; que redactar és el que fem sempre. Jo recordo tots els OVD que he fet als quatre anys de la carrera i potser algun treball redactat que s'ha quedat a l'armari. (Noemí, Pedagogía)

A mi també em passa el mateix. Jo recordo tots els treballs digitals i que han tingut a veure amb allò més creatiu que he fet. L'escrit és més tradicional, és al que estem acostumats i és el que sempre fem; en canvi en cada OVD no treballem de la mateixa manera. (Sílvia, Pedagogía)

La escucha atenta de las palabras de Noemí y Sílvia nos llevó a percibir que, frente a la dimensión textual dominante en el aula, emergían otras formas de aprender más perdurables en el tiempo; y que, este modo de formarse tenía que ver con traer otros lenguajes y materiales a la vida en las aulas. A pesar de que, al inicio, veían en los OVD un trabajo extra a los contenidos propios de la asignatura, los estudiantes reconocieron aquello que les aportó a su experiencia. En este sentido, literalmente argumentaron que: “rompía rutinas”, “te acuerdas de lo que habías hecho tú y de lo que había hecho el otro”, “recuerdas perfectamente el proceso que seguiste”... No en vano, pudimos constatar que el grado de implicación, el reconocimiento de la autoría y los compromisos asumidos, acarrearón un sentido de aprender que basaba su eficacia en la situación de lo que se conoce y la perdurabilidad en la memoria de lo que se reflexiona y produce.

Los OVD como detonantes para explorar nuevas herramientas

Otra de las constantes que detectamos fue que, para algunos de los estudiantes, crear un OVD venía asociado al reto de experimentar y de explorar con el uso de nuevas herramientas visuales y digitales. Al respecto, se estuvo atento a un devenir que ayudaba en el reconocimiento de los tránsitos propios de aprender; y así nos lo hicieron saber Judit, para quien “los OVD et fan posar en pràctica la teva competència digital. Jo he notat una evolució respecte al OVD que vaig fer a primer i el que he fet ara”. (Judit, Educación), y Sílvia, al argumentar que:

El fet de que et vagin sortint noves idees i que hakis de buscar-te la vida per fer alguna cosa digital, fa que aprenguis a utilitzar moltes eines que no les haves fet servir mai (...) Jo vull anar cada vegada a més. Si he fet això, la pròxima vegada serà millor... aquesta vegada ha de ser més. (Sílvia, Educación)

Estar abierto al abanico de posibilidades comportó asumir retos asociados, por una parte, al despliegue de aquello que querían aprender y, por la otra, a la exploración del uso de las

F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

herramientas con las que se materializaron los OVD. Ciertamente, indagar en torno a las tecnologías de producción devino en una necesidad que urgía al asumir posiciones creativas:

Jo crec que això a vegades és un problema quan penses: “haig de fer alguna cosa diferent; no conec eines”. Et fiques tant en voler ser creatiu i diferent que no et dones compte que hi ha eines que són molt properes, molt del dia a dia i molt quotidianes que, potser, no són gaire originals.

I tu pots agafar una eina que no és gens diferent, que tothom està fent servir; i et dius: “Tranquil·la, no has de ser súper-experta en digital. (...) mires pel teu entorn perquè potser m'adono que tinc una eina que és digital i a més és súper-original i creativa”. (Sílvia, Pedagogía)

Las palabras de Sílvia, desde una noción de creatividad basada en la originalidad y la diferencia, nos llevaron a pensar en los aportes que supone incorporar al aula las tecnologías que forman parte de la cotidianidad de nuestras estudiantes. Lo que supuso una apertura a formas de conocer que salían de nuestro supuesto dominio disciplinar como docentes.

Competencias creativas

Tratar de dialogar con las aportaciones de los estudiantes guió nuestra reflexión en torno a las competencias creativas que hacíamos emerger reconociendo la autoría y estableciendo marcos de confianza. Los profesores que implementamos el trabajo en esta línea, en su mayoría, lanzamos planteamientos abiertos y posibilistas desdibujando los límites entre lo que se podía o debía hacer. Fueron modos de proponer en los que, de forma directa o indirecta, se circulaba por una abertura radical entre el autocontrol y la libertad para realizar “casi cualquier cosa”, tal como sugieren Hickey-Moody, Palmer y Sayers (2016) desde la pedagogía difractiva y los nuevos materialismos.

The space occupied by agential separability therefore allows for a future which is “radically open at every turn” (Barad, 2003: 826). This radical openness is precisely what our students felt as a challenge. The brief we gave our students was deliberately open, consisting only of the requirements to express freedom and control whilst including a number of particular movements with their bodies. (p. 7)

Esta abertura, tal como la percibimos, pareció provocar tránsitos que se movían entre la tranquilidad de aquel que comprende que no existía la incorrección y la angustia de no saber a ciencia cierta ni qué ni cómo hacer la tarea encomendada.

Comprendimos que la propuesta —un tanto *difractiva*, por su ambigua abertura— provocó asumir riesgos y desafíos exigiendo posiciones activas desde la controvertida incertidumbre del no saber. Parte de nuestro trabajo se vio comprometido en tareas de (re)conceptualizar la ansiedad y la inseguridad vividas haciéndolas formar parte de los procesos creativos de aprender con OVD. Advertimos que dicha tarea fue definida en términos de confianza, tal como refleja la siguiente argumentación: “l'oferta del professor era bona però no la vam agafar, no teníem confiança en nosaltres mateixes de poder-la tirar endavant, el professor va confiar més en nosaltres que nosaltres mateixes”. (Estudiante del Grado en Bellas Artes).

En esta misma línea, una estudiante de la Facultad de Educación explicaba que:



F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

Estem acostumats a que ens diguin: “està bé o malament”. Llavors quan et diuen: “fes-ho com tu vulguis”, i penses: segur? (...) Jo vull fer això, ... que és molt *raro*, i que no tinc gens clar com ho faré i ... Vols dir que ho entendràs i que t'agradarà? “Fes-t'ho”. Clar, llavors et quedes amb la idea de: ho estic fent bé?

Por otra parte, asumir riesgos abiertos a la creatividad provocó la emergencia de un nuevo dilema: ¿en qué medida dar “rienda suelta” a la creatividad provocaría movimientos que desbordasen los contenidos de la asignatura? Sin perder de vista las expectativas del curso, la labor docente consistió en tratar de orientar los focos de interés sugeridos activando recursos a través de acciones mediadoras de sentido. Ante el problema de salirse de lo supuestamente establecido, Sílvia argumentó que:

Però realment estem explicant el que el professor ens ha demanat que expliquem?... “doncs sí que ho he explicat” et dius quan notes que els altres ho han entès. Però tu mateixa, quan fas això, tens el dilema: a veure si per ser diferent m'estic deixant el que m'estan demanant. (Sílvia, Pedagogía)

Probablemente, se trate de una preocupación instaurada tras una trayectoria de escolaridades marcadas por la repetición, la reproducción, la obediencia y por mensajes contradictorios de algunos docentes que sugieren, por un lado, ser creativos, al tiempo que recriminan la falta de contenido propio de la asignatura. Estas palabras de Sílvia ejemplifican y explicitan esta preocupación:

Et diuen “haced lo que queráis pero el contenido tiene que estar”. Llavors dubtes, ... potser acabes suspentent allò perquè segons ell el contingut no hi era, però tu t'ho has currat, has fet entendre això als companys, has intentat pensar en ells, has volgut *gamificar*, (...) i resulta que *gamifiques*, però si el contingut no està, suspens. Es clar que tens una doble preocupació... M'estàs demanant contingut, m'estàs demanant que *gamifiqui* perquè t'agrada molt, però després quan *gamifiques* el contingut se te'n va... És que és complicat. (Sílvia, Pedagogía)

Las argumentaciones de Sílvia nos acarrearón el cuestionamiento, una vez más, de ciertas tradiciones educativas que asumen la asignatura solo como contenido. Ciertamente, también teníamos que estar atentos a los movimientos (des)enmarcados y acompañar en los fuera de campo (des)localizados para, al menos, tratar de darles sentidos (re)creativos para seguir aprendiendo.

Competencias colaborativas

La implementación de estrategias *Do It Yourself* y la consecuente realización de los ODV comportó ejecutar tareas de modo colaborativo. Respecto a este tema, en los grupos de discusión percibimos argumentos que lo testimoniaban a través de una doble dimensión: una primera que evidenciaba dichos componentes en los debates de clase a través del turno de palabra; la segunda se ponía de manifiesto en el momento de materializar los OVD.

Entre lugares y ritmos de activación

En la primera dimensión, algunas estudiantes afirmaban que no vivían con tanta intensidad la posibilidad de hablar mostrándose como agentes activos en el aprender del grupo. En esta

F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

línea, Jenny aseveraba que “jo reconec, i tu ho saps, que jo no era de les que participava a classe precisament, però si que em quedava amb les coses.” (Jenny, Bellas Artes).

Este caso nos hizo pensar en la diversidad de formas que pueden tomar las relaciones pedagógicas en cuanto a su visibilización y a ritmos de trabajos. Nos pareció que un modo activo y un grado elevado de implicación no siempre vienen acompañados por el uso de la palabra en la interrelación grupal. La argumentación de Jenny nos recordaba la dificultad que supone tratar de vislumbrar aquello que, a pesar de que se mueva, no deja rastro a primera instancia; en este caso, ejemplificado en los silencios propios de una escucha tan activa como reflexiva e introvertida. En el otro extremo, y sin entrar a valorar aquello que se desplegaba, surgía la voz de algún estudiante que desencadenaba palabras en momentos en los que el aula se sumía en “incómodos silencios” supuestamente inmóviles a simple vista.

Como estrategia docente, para favorecer otro tipo de relaciones tan dialógicas como rastreables, se conformaron grupos reducidos donde la dimensión coral fuese más cercana y los turnos de palabra más colaborativos. Tanto Jenny como Laura, también estudiante de Bellas Artes, manifestaban encontrarse más cómodas trabajando en esta dirección.

Hacia la realización de OVD colaborativos

La segunda dimensión surgió implícitamente controvertida al hecho de asumir los OVD como una labor de carácter individual. A pesar de ello, percibimos cómo compartir tiempo y espacio provocaba un aprender que trascendía a las propias subjetividades en los estudiantes; mirándose y escuchándose en la labor de los demás se establecían comprensiones que pudimos seguir en los grupos de discusión. Tanto fue así que, dando un paso más, surgió el debate que valoraba la posibilidad de realizar OVD colaborativos; Jenny, al respecto, nos explicaba que “també és una manera d’aprendre dels demés si la fas individual; però si la fas amb algú, potser hi ha coses que t’aporta l’altre persona que, estant sol, no se t’ocorrien.” (Jenny, Bellas Artes).

Una vez más, para poder aprender del seguimiento de aquello que se pudiese activar colaborativamente, se proponía una tarea grupal configurada con no más de tres o cuatro estudiantes por OVD. Nuevamente nos preocupaba que la diversidad de ritmos y los modos de colocarse quedasen diseminados en grupos amplios, perdiéndonos en interacciones silenciosas y turnos de palabra con un bajo nivel de mediación.

Competencias comunicativas

Estar atento a las voces que emergieron de los grupos de discusión conllevó tomar conciencia de aspectos comunicativos en los OVD. Pensar en aquello que se iba a hacer público, en cómo desplegarlo y montarlo para favorecer mediaciones, e imaginar a quién dirigirlo más allá de los compañeros de clase, fueron algunos de los dilemas a los que se tuvieron que enfrentar los estudiantes. Reconocimos que la direccionalidad fue un componente más que significativo, dado que la labor trascendía al espacio del aula, al tiempo de clase y a los compañeros de grupo. Pues, “és que jo penso que canvia molt la visió quan fas un treball que saps que es quedarà a classe o

F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

quan saps que pot arribar a molta més gent; aleshores la teva visió canvia. Canvia l'actitud." (Jenny, Bellas Artes).

A la vez que Jenny reconocía haber modificado su trabajo, Paula repensaba modos de narrarse que facilitasen la comprensión y la mediación en las posibles audiencias fuera del grupo de estudiantes. Y para ello imaginó dirigir su OVD a un público "no especialista" en temas de educación. En su caso, tenía en mente a su hermano, mientras escuchaba las réplicas de su madre que, a la vez que improvisaba el papel de ayudante de cámara, atendía a las escenas durante la grabación videográfica.

Per exemple, el meu treball no està explicat com parlàriem entre nosaltres a l'assignatura; és com si li hagués d'explicar al meu germà de 16 anys. Vull dir, ho vaig fer el més simple possible perquè s'entengués a *tope*.

Jo vaig fer un *draw my life* i li vaig demanar a la meva mare que em gravés i, mentre ho anava fent, anava escoltant a ma mare fent sorolls com "ostres, això sembla interessant" i vaig pensar: "*Bueno... mira, això és que ho està entenent*". (Paula, Bellas Artes)

Nos pareció que las anteriores palabras de Paula, y las de María de Bellas Artes ("jo també xerrava amb les meves companyes de pis, i els hi deia: «m'entens el que vull dir?», i obria un debat") evidenciaban tránsitos que cruzaban los límites institucionales de la universidad, a la vez que potenciaban competencias comunicativas (audiovisuales), desbordando los planes de estudio, las disciplinas académicas y la docencia en las aulas.

Competencias autorreflexivas

Pudimos constatar que los OVD provocaron miradas autorreflexivas en torno a diferentes dimensiones del aprender. Y es que, mientras reconocían modos diferenciales de hacer, también ordenaban el sentido de la experiencia.

Reconociendo otros modos de aprender

Percibimos que las estudiantes valoraron la realización de los OVD de manera positiva. En el caso de Bellas Artes, el curso se convirtió en un espacio de reflexión sobre el modo en que habían transitado por la asignatura teniendo como referencia experiencias previas. Por un lado, María, por mencionar un ejemplo, lo hacía en términos de incredulidad al afirmar que "como que no te lo crees; es como cuando a un niño que le dan un caramelo después de pasarlo mal". Por otro lado, para Paula fue un detonante que le ayudó a valorar argumentando su desacuerdo sobre estrategias docentes tradicionales a las que había tenido que hacer frente en el pasado.

Això és un problema de l'educació d'aquest país i de l'educació en general que sempre ha sigut "el professor aquí, i nosaltres aquí a baix". I sempre ha sigut així; jo fins que no he arribat a aquesta classe que no m'he trobat amb una cosa diferent. (Paula, Bellas Artes)

Las palabras de María y de Paula nos hicieron pensar en nuestro papel a la hora de implementar formas de trabajo que rompiesen con ciertas rutinas próximas a la educación

F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

transmisiva. La realización de los OVD predispuso a conocer otros modos de aprender en la universidad cercanos a los tránsitos autorreflexivos por las asignaturas cursadas; un modo de hacer donde el grado de implicación y compromiso podía adquirir otros significados allende los contenidos curriculares.

Ordenar para reflexionar y materializar lo aprendido

Tal como lo vimos, los OVD se convirtieron en excusa para ordenar lo aprendido durante la asignatura. Este hecho provocó una autorreflexión en torno a cómo se habían movido por el curso. De algún modo, parecían emerger miradas holísticas que las llevaban a recapitular para tomar conciencia de las nociones trabajadas, de las preguntas que fueron el origen de su interés, de los cambios de perspectivas y ubicación, de los resueltos finales, etc.

Doncs, en relació al OVD, a mi em va anar molt bé. Per posar-me a fer aquest treball, vaig fer-me un esquema general de tota l'assignatura relacionant els conceptes que havíem treballat des del principi fins al final. Això em va anar molt bé perquè ho vaig poder veure des d'una perspectiva que no havia vist. Jo crec que vaig treure moltes més conclusions veient-ho en perspectiva. (Adriana, Bellas Artes)

El hecho de que los OVD se realizaran como colofón final, nos condujo a reconocer la importancia de los *tempos* en el aprender. En este caso, ubicarlos una vez finalizado el curso favoreció la reflexión en torno a aquello que sucedió, constituyéndose a modo de síntesis para acabar de establecer comprensiones. Así lo explicaron Paula y Martina:

Per mi va suposar un resum de tres o quatre mesos de classe. Va ser agafar tots aquests coneixements, llegir-los bé i entendre millor; perquè donar-lo a una classe un cop quedava una mica *suelto*. Després de tres mesos t'ho tornes a llegir i ho veus més en global, com des de fora, i entens millor el que has donat. (Paula, Bellas Artes)

Jo sé que he canviat la meua perspectiva des de que vaig començar fins ara, perquè al principi em vaig apuntar preguntes, quan vam començar, fa quatre mesos; i després al final llegint-me els apunts, les vaig poder contestar i em va fer molta gràcia; això és el que vaig intentar incloure al vídeo. (Martina, Bellas Artes)

El hecho de dar sentido a estas argumentaciones nos permitió pensar en los OVD como artefactos agitadores que removían lo aprendido, como si de posos se tratase, para establecerse en otros lugares y afianzarse nuevas relaciones que, inicialmente, pasaron desapercibidas en tiempos de docencia.

3. A modo de conclusión

Tener enfocadas las competencias implementadas dentro la filosofía DIY nos hizo reflexionar en torno a: (1) la mediación de los lenguajes (textuales y visuales); (2) la perdurabilidad de lo que se aprende; (3) el reconocimiento de los tránsitos por nuestras asignaturas; (4) los aportes de las tecnologías digitales a los procesos creativos; (5) las relaciones pedagógicas basadas en la autoría de los estudiantes; (6) la (re)significación de la ansiedad provocada ante el no saber; (7) los modos de favorecer activaciones ocultas en los silencios; (8) las recolocaciones que da el paso del tiempo para (re)comprender lo significativo del curso...

F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

Tal como lo entendemos, este esfuerzo no tendría sentido si no fuésemos capaces de dialogar con todo ello desde los lugares que ocupamos como profesores-investigadores. Y es que tenemos mucho que aprender si somos capaces de convertir lo que emerge de las competencias explicitadas en experiencias mediadoras de nuestro aprender docente. Por eso, este artículo es una invitación a reflexionar a través del despliegue temático y de los sentidos que adquieren en nuestro modo de pensar.

Y es que nosotros también vivimos con interés la diversidad de los lenguajes desbordando lo meramente textual. Igualmente reconocemos los efectos en la memoria que supone romper con la rutina académica; recordamos, no solo los OVD, sino también los dilemas con los que aprendimos. Además, somos más conscientes, si cabe, de que los tránsitos de los estudiantes también son los nuestros al reencontrarnos en el pasado. En esta línea, pasar por lugares de “no saber” es motivo para tratar de escapar de los “cómodos” dominios disciplinares de las asignaturas. Sin embargo, nos quedó pendiente la realización de los OVD en primera persona que, concretando los sentidos en el aprender docente, hubiera agitado, en mayor o menor medida, nuestros posos más estáticos y residuales fijados en el trasfondo de nuestro hacer.

<Referencias bibliográficas>

- Bach, H. (2007). Composing a visual narrative inquiry. En D. J. Clandinin (ed.), *Handbook of narrative inquiry: Mapping a methodology* (pp. 280–307). Thousand Oaks: Sage.
- Garcés, M. (23 de enero de 2016). DIY (“Do it yourself”). *Ara.cat*. Recuperado de http://www.ara.cat/suplements/diumenge/DIY-Do-it-your-self_0_1510048996.html
- Hernández, F., y Sancho, J. M. (coord.) (2016). *La perspectiva DIY en la universidad: ¡Hazlo tú mismo y en colaboración! Implicaciones pedagógicas y tecnológicas*. Barcelona: Octaedro-ICE.
- Hickey-Moody, A., Palmer, H., y Sayers, E. (2016). Diffractive Pedagogies: Dancing across New Materialist Imaginaries. *Gender and Education*, 28(2), 213–29. <https://doi.org/10.1080/09540253.2016.1140723>
- Kincheloe, J. L., y Berry, K. S. (eds.) (2004). *Rigour and complexity in educational research: Conceptualizing the bricolaje*. Maidenhead: Open University Press.
- Sánchez, J. A., y Miño, R. (2015). La filosofía DIY en acción. Desarrollo de la competencia digital mediante la colaboración y la reflexión. *XXIII Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa*. JUTE 2015. Badajoz. (pp. 250–259).

<Referencias recomendadas>

- Atkinson, D. (2012). Contemporary Art in Education: The New, Emancipation and Truth. *The International Journal of Art & Design Education*, 31(1), 5–18. <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2012.01724.x>

F. Herraiz, C. Alonso-Cano. *La perspectiva Do It Yourself (DIY) en la enseñanza universitaria. Dar cuenta de las competencias que se aprenden mediante Objetos Visuales Digitales*

Bozalek, V., y Zembylas, M. (2017). Towards a response-able pedagogy across pedagogy across higher education institutions in post-apartheid South Africa: An ethico-political analysis. *Education as Change*, 21(2), 62–85. <http://doi.org/10.17159/1947-9417/2017/2017>

Hernández, F. (coord.) (2011). *Pensar la relación pedagógica en la universidad desde el encuentro entre sujetos, deseos y saberes*. Barcelona: Universidad de Barcelona. Recuperado de <http://hdl.handle.net/2445/20946>

Sancho, J. M., Hernández, F., y Fendler, R. (2015). Envisioning DIY learning in primary and secondary schools. *Seminar.net. International Journal of Media, Technology and Lifelong Learning*, 11(1). Recuperado de <http://seminar.net/volume-11-issue-1-2015/231-envisioning-diy-learning-in-primary-and-secondary-schools>

Van Ittersum, D. (2014). Craft and Narrative in DIY instructions. *Technical Communication Quarterly*, 23(3), 227–246. <https://doi.org/10.1080/10572252.2013.798466>

<Organismos colaboradores>

El artículo es producto del proyecto La filosofía DIY (hazlo tú mismo) en la universidad. Investigación sobre las evidencias de aprendizaje vinculadas a las competencias visual y digital, de creatividad, colaboración y autorreflexión de los estudiantes a partir de la generación de objetos visuales digitales dentro de un proceso de evaluación formativa, financiado por el ICE de la Universidad de Barcelona (REDICE16-16010).