

Título: Twitter y Youtube como herramientas de aprendizaje colaborativo en el ámbito universitario.

Marcela Iglesias Onofrio*

*Departamento de Economía General (Área de Sociología), Facultad de Ciencias del Trabajo, Universidad de Cádiz.

marcela.iglesias@uca.es

RESUMEN: El proyecto de innovación docente cuyos resultados aquí se presentan tuvo por objetivo implementar una metodología novedosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura "Teoría de las Relaciones Laborales" de 1º curso del Grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos, basada en el uso de dos recursos de la web 2.0: Twitter y Youtube. Se partió de considerar que las redes sociales pueden convertirse en útiles herramientas de aprendizaje que incentiven el intercambio de información y la construcción colectiva del conocimiento a partir de diversas fuentes y soportes didácticos, entre los propios alumnos y entre éstos y el docente.

PALABRAS CLAVE: proyecto, innovación, mejora, docente, Twitter, Youtube, web 2.0, proceso enseñanza-aprendizaje, metodologías colaborativas, Universidad.

INTRODUCCIÓN

El uso de los recursos de la web 2.0 en las aulas universitarias es relativamente reciente. Las primeras experiencias se llevaron a cabo a finales de la primera década del siglo XXI, siendo el proyecto Facebook desarrollado en la Universidad de Buenos Aires en 2009 uno de los pioneros (Piscitelli, Adaime y Binder, 2010: 13). Cabe recordar que las redes sociales surgen de la mano de la web 2.0 o web participativa, un espacio en que los protagonistas son todos los usuarios que acceden, comparten y generan contenidos (Santiago y Navaridas, 2012: 23).

Tal como indica Cobo (2010: 140-141), el acceso a las TICs no es tan importante como la habilidad para combinar y generar nuevos conocimientos. Ahora bien, es necesario trabajar con los estudiantes destrezas relativas a la selección crítica de la información, a la capacidad de construir conocimiento colaborativamente y en red.

En este sentido, las redes sociales pueden convertirse en útiles herramientas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Más aún si tenemos en cuenta la llegada de la Generación Google (Nicholas, Rowlands y Huntington, 2007) a la Universidad, la cual, a pesar de estar cotidianamente en Internet, dedica poco tiempo a evaluar críticamente el material que encuentra en línea. Una generación multitarea y multipantalla, alfabetizada con las TIC pero sin ser diestra en la lectura y la escritura, la cual necesita un feedback y motivación permanentes.

La introducción de las TIC en el aula se plantea como un recurso que puede coadyuvar a promover el desarrollo autónomo del estudiante para que sea capaz de adquirir y actualizar conocimientos y habilidades a lo largo de su vida (*Life Long Learning*) y en múltiples contextos de aprendizaje, formales y no formales.

En la lista publicada por el *Centre of Learning & Performance Technologies* sobre las 100 mejores herramientas para el aprendizaje, las tres que encabezaban la lista en 2012 fueron: Twitter, Youtube y Google Drive (Hart, 2012). La experiencia de la que trata este artículo utilizó las dos primeras herramientas implementadas en el aula con una metodología basada en el aprendizaje colaborativo.

ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA

El proyecto contempló dos actividades fundamentales:

1) La creación de un *hashtag* (etiqueta) en la red social Twitter, específico para la asignatura ("#TRLUCA2014"), a través del cual compartir información y conocimiento relacionados con los contenidos de la asignatura entre los compañeros y entre éstos y el docente.

Esta actividad se llevó a cabo fuera del aula y tuvo un carácter voluntario si bien conllevó la recompensa de obtener 0,50 puntos extra en la calificación final, a sumar siempre que el alumno tuviera aprobada la asignatura. El requisito mínimo fue el envío de: 1 enlace de vídeo, 1 enlace a un artículo de prensa, y 1 enlace a un documento -artículo de revista científica o informe de algún organismo oficial- todos ellos relacionados con el campo de las relaciones laborales y los recursos humanos. Además, cada alumno debía participar en dos debates propuestos por el docente.

A efectos de monitorizar el *hashtag* se utilizó la herramienta *hootsuite* la cual muestra el flujo de mensajes enviados. Ello permitió al docente ir haciendo comentarios en clase sobre los enlaces más interesantes y también facilitó el control de la cantidad y tipo de mensajes enviados por cada alumno.

2) La utilización de la red social Youtube como fuente de contenidos audiovisuales tanto para generar material didáctico a incorporar durante las clases teóricas, así como para realizar una actividad práctica grupal por parte de los alumnos.

Durante las clases teóricas de la asignatura la docente recurrió a la red social Youtube, proyectando vídeos de corta duración (de 5 a 10 minutos) relacionados con los diferentes temas del programa. Las situaciones y problemáticas sociolaborales que surgían en los vídeos fueron analizadas desde los conceptos teóricos que proponen las diferentes teorías y enfoques de la materia, de modo que los alumnos asimilaran con más facilidad la vinculación que existe entre teoría y práctica.

Por otra parte, la actividad práctica final incluida en el sistema de evaluación continua consistió en que los alumnos eligieran un vídeo de Youtube (de un máximo de 5 minutos de duración), relacionaran el tema abordado con un artículo de

prensa digital y lo explicaran desde los paradigmas y conceptos teóricos de las relaciones laborales. También podían optar por elaborar un guión y editar su propio vídeo. El trabajo fue presentado de forma escrita y oral, incluyendo la proyección del vídeo en el aula y la propuesta de un debate moderado entre los compañeros de la clase. Esta actividad fue grupal y tuvo carácter obligatorio, representando el 20% de la calificación final de la asignatura.

Con esta actividad se pretendía potenciar el trabajo creativo, original y colaborativo entre los alumnos, ofreciendo un ejercicio diferente a los tradicionales, y cuyas características intentaban evitar el “copia y pega” de Internet.

El proyecto contempló además la celebración de dos Talleres prácticos impartidos por un docente invitado, especialista en metodologías participativas de aprendizaje en la web 2.0. En los Talleres los alumnos aprendieron el sentido práctico y las cuestiones técnicas relacionadas con la utilización de Twitter y Youtube como herramientas de aprendizaje colaborativo para el trabajo en el contexto universitario.

RESULTADOS

Las actividades del proyecto fueron evaluadas a partir de dos cuestionarios a los alumnos (uno sobre la actividad de Twitter y otro sobre la de Youtube) y de los resultados de aprendizaje y el rendimiento académico evaluados por la docente.

Respecto a Twitter, la valoración de los estudiantes (cuestionario online optativo completado por 10 alumnos, 30% del total de participantes en la actividad) es positiva en términos de la actividad en general, afirmando que ha sido “muy interesante”, “amena”, “divertida”, “enriquecedora para los debates”. El 80% considera que Twitter es una herramienta útil para el intercambio de información sobre las relaciones laborales y los recursos humanos y el 100% continúa/continuará utilizando Twitter y asimismo cree necesaria la formación recibida en el Taller para conocer y aprender a utilizar la herramienta.

Sin embargo, solo el 50% opina que es una herramienta útil para debatir temas de interés, y tan solo el 20% considera que es un buen canal de comunicación entre sus compañeros de clase.

En opinión del docente, la actividad reportó medianamente los resultados iniciales esperados, dado que si bien incentivó la búsqueda de información de diversas fuentes y la difusión entre los compañeros, el nivel de interacción entre pares fue relativamente bajo ya que los alumnos se limitaron a enviar lo requerido, sin generar comentarios acerca de la información enviada por otros compañeros.

En cuanto a la actividad de Youtube, los datos obtenidos a través de un cuestionario completado por el 100% de los alumnos (117) arrojan los siguientes resultados: al 98,2% Youtube le ha parecido una herramienta útil para realizar el trabajo, el 96,5% utilizaría Youtube en otras asignaturas, un 79,5% cree necesaria la formación recibida en el Taller, y el 69,2% opina que Youtube es una herramienta útil para contar historias propias.

Según el docente, los alumnos desarrollaron la actividad práctica final con resultados muy satisfactorios, entre los que cabe destacar: *un alto nivel de receptividad y motivación

sobre la actividad propuesta, *la elaboración de trabajos creativos y originales evitando el “corta y pega” de Internet, *un alto grado de participación e interacción en los debates moderados -lo cual es un indicador positivo del aprendizaje social y de la generación del conocimiento compartido-, y *la gran habilidad para la autoedición de vídeos.

A través de la realización de este trabajo práctico, la docente pudo evaluar cinco competencias de forma conjunta: la capacidad de trabajo en equipo, la de análisis y síntesis, la de gestión de la información, y las de comunicación escrita y oral, haciendo uso de una grilla en la que se detallaban los criterios de evaluación y que fue compartida con los alumnos.

Desde el punto de vista docente, cabe destacar en especial los muy buenos resultados obtenidos durante la exposición oral de los trabajos, tanto por el buen nivel de expresión oral (se hizo mucho hincapié en el ensayo previo grupal y para ello se trabajaron dinámicas en clase) como por el nivel de atención por parte de sus compañeros a lo largo de las presentaciones y su alto grado de participación e interés en los debates moderados.

En opinión de los alumnos participantes en un grupo de discusión, este trabajo es “preferible a la redacción de un trabajo monográfico” y especialmente “entretenido y ameno a la hora de escuchar las presentaciones orales del resto de grupos de la clase”. Califican de forma generalizada la propuesta del trabajo con Youtube de la siguiente forma: “muy interesante”, “útil”, “novedosa”, “didáctica”, “dinámica”, “forma divertida de aprender”, “entretenida”, “práctica” y les ha ayudado a “entender mejor la asignatura”, “a aprender cosas nuevas”, “a tener más libertad y creatividad”.

CONCLUSIONES

Siguiendo la conceptualización de Trujillo (2013: 126) sobre “alfabetización textual multimodal” y “alfabetización audiovisual”, en este proyecto se utilizó Twitter para capacitar a los alumnos en el primer tipo, y Youtube para el segundo tipo, asumiendo que en ambos casos el estudiante se convierte en “prosumer” en el sentido de Ritzer y Jurgenson (2010), esto es, consume y a la vez produce contenidos para la red.

La experiencia en su conjunto permite arribar a las siguientes conclusiones:

* El uso de las redes sociales que los alumnos emplean en sus actividades de ocio contribuye a que los docentes se acerquen a los espacios de aprendizaje de sus estudiantes, generando un mayor nivel de motivación e interacción de estos últimos ante las tareas propuestas.

* El trabajo conjunto de competencias a través de una metodología de aprendizaje colaborativo mediado por ordenador coadyuva a que los alumnos desarrollen habilidades como “emirecs”, es decir como emisores y (no solo) receptores de conocimiento, convirtiéndose en protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

* La utilización de los recursos de la web 2.0 en el aula dota al profesor de nuevas destrezas pedagógicas y le permite desarrollar experiencias innovadoras y hasta cierto punto disruptivas frente al modelo de enseñanza tradicional.

* Las actividades desarrolladas posibilitaron mostrar a los alumnos que las redes sociales que habitualmente usan para

sus relaciones sociales cotidianas también pueden ser de suma utilidad en el trabajo académico universitario y en su futuro ámbito laboral.

En definitiva, utilizar las metodologías participativas y los recursos de la web 2.0 en el aula no es sencillo pero resulta claramente necesario si se pretende formar a los estudiantes con las competencias profesionales que demanda la sociedad del siglo XXI.

REFERENCIAS

- Cobo, C. ¿Y si las nuevas tecnologías no fueran la respuesta? En: Piscitelli, A., Adaime, I., y Binder, I. (Comp.), *El proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Ariel. **2010**, 131-146.
- Hart, J. *Top 100 tools for learning 2012*. **2012**. <http://c4lpt.co.uk/top100tools/>. Último acceso el 10 de junio de 2013.
- Nicholas, D., Rowlands, I. y Huntington, P. *Google generation*. **2007**. http://www.jisc.ac.uk/whatwedo/programmes/resource_discovery/googlegen.aspx. Último acceso el 24 de mayo de 2012.
- Piscitelli, A., Adaime, I. y Binder, I. Edupunk, maestros ignorantes, educación invisible y el Proyecto Facebook. En: *El proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Ariel. **2010**, 3-20.
- Ritzer, G. y Jurgenson, N. Production, Consumption, Prosumption. The nature of capitalism in the age of the digital prosumer. *Journal of Consumer Culture*. **2010**, 10 (1), 13-36.
- Santiago, R. y Navaridas, F. La web 2.0 en escena. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. **2012**, 41, 19-30.
- Trujillo Sáez, F. Una experiencia en la Universidad. En L. Castañeda y Adell, J. (Comp.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red*. Marfil. **2013**, 123-129.

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar un especial agradecimiento a Ana María Castro Pedrosa y a Juana María Toro Gutiérrez, alumnas colaboradoras de la asignatura "Teoría de las Relaciones Laborales" en el curso 2013-14, por su apoyo en la búsqueda de fuentes audiovisuales, el seguimiento de la actividad de Twitter a partir de la herramienta Hootsuite y la sistematización de los datos de los cuestionarios de opinión de los alumnos. También a Daniel Rodrigo Cano, por sus aportes didácticos en los Talleres y su colaboración en el planteamiento de la experiencia y en el análisis de los resultados obtenidos.