

El papel de las emociones y la personalidad en las actividades de aprendizaje activo con YouTube

Daniel Belanche Gracia; Luis Casaló Ariño; Carlos Orús Sanclemente; Alfredo Pérez Rueda

El proyecto analiza la influencia de los estados afectivos y las características personales (psicográficas, personalidad) en la participación en una actividad docente consistente en la creación de un vídeo sobre un concepto de marketing en la plataforma YouTube.

Objetivos y contexto académico (titulación, curso, materia, asignatura...)

El principal objetivo de esta iniciativa docente ha sido analizar el papel clave de los estados afectivos y las características personalidad del alumno en el desarrollo de sus estrategias de aprendizaje. Para conseguir este objetivo se han estudiado una serie de variables relativas al alumno en cuanto a sus emociones anticipadas (previas al desarrollo de la actividad docente), experimentadas (una vez realizada la actividad), sus características psicográficas (usos de redes sociales en general, y de YouTube en particular, como medio de expresión de la identidad) y su personalidad (preocupación por la apariencia física y por conseguir logros personales y profesionales).

En relación al contexto académico del proyecto, la actividad se ha realizado dentro de la asignatura de Introducción al Marketing, una asignatura del primer curso en el Grado en Administración y Dirección de Empresas (GADE). La actividad se lleva implantando desde el curso 2013/2014, adaptándose a las nuevas herramientas de creación y edición de vídeos que han ido apareciendo, y se ha ido incorporando en mayor medida al sistema de evaluación de la asignatura. En este sentido, pasó de ser voluntaria a obligatoria para los alumnos que siguen un sistema de evaluación continuada.

Metodología docente utilizada

Los estudiantes han formado grupos de 4-5 personas y han producido un vídeo cuyo contenido se ha basado en conceptos de la asignatura de Introducción al Marketing. Las grabaciones se han llevado a cabo con videocámaras digitales, cámaras digitales, o con teléfonos móviles con cierta calidad de grabación. La edición del vídeo se ha realizado por parte de los estudiantes, con la supervisión de los profesores de la asignatura.

La técnica utilizada para la obtención de información primaria de los estudiantes objeto de estudio la ha sido el desarrollo de cuestionarios. En concreto, se han elaborado tres encuestas en diferentes momentos durante el curso. Las encuestas han recogido las variables objeto de estudio con escalas fielmente adaptadas de la literatura de psicología, comportamiento del consumidor y educación.

TIC en que se ha apoyado

El vídeo se ha convertido en un medio de expresión personal y de construcción de la identidad gracias a que Internet permite mostrar las creaciones de los individuos. En esta construcción de la identidad se dan altos grados de exhibicionismo. En esta nueva realidad que afecta al contexto universitario, resulta de gran interés estudiar cómo las características psicográficas del estudiante (usos de las redes sociales en general, y de YouTube en particular, como medio de expresión) y de su personalidad (preocupación por la apariencia física y por conseguir logros personales y profesionales) pueden influir en sus estrategias de aprendizaje y en el desempeño de cualquier actividad docente.

Carácter innovador a destacar

Podemos señalar que resulta fundamental conocer en mayor medida al estudiante atendiendo a aspectos relacionados con sus emociones, estilo de vida, personalidad y la influencia que estos tienen sobre las actividades académicas. De este modo, las innovaciones docentes

podrán redundar en unos mejores resultados académicos. Este tipo de metodologías activas en el aula no suele utilizarse en el Grado en Administración y Dirección de Empresas, por lo que consideramos muy relevante su aplicación y posterior evaluación para analizar en qué medida esta iniciativa es ventajosa para el alumnado y para los profesores que impartimos la asignatura.

Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos

Las mejoras y conocimientos obtenidos ayudan a comprender mejor al estudiante y su comportamiento frente a una metodología de aprendizaje activa e inductiva en la que los estudiantes construyen su propio conocimiento. De manera general, se ha perseguido mejorar la comprensión de los conceptos teóricos impartidos en la asignatura, tratando que los estudiantes muestren la aplicación práctica de los mismos. De forma más específica, se ha pretendido acercar las TIC a la docencia, mejorar la confianza y la complicidad de los estudiantes como consecuencia de la necesidad de compartir material, e incrementar la percepción de utilidad por parte de los alumnos con respecto a los conocimientos que han ido adquiriendo. Las propuestas dinamizadoras del aula que se basan en el papel activo del alumno le van a permitir adquirir una serie de competencias transversales que pueden serle muy útiles en su futuro académico y profesional, tales como una mayor capacidad comunicativa, de síntesis o creativa (Orús et al., 2016).

Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación

Dada la versatilidad de YouTube, el proyecto puede implantarse en diversas materias, especialmente aquellas que utilicen las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El proyecto puede aplicarse a áreas con un mayor interés por elaborar y difundir contenidos audiovisuales, así como a cualquier actividad que incluya las redes sociales como medio de expresión de la identidad del estudiante. También sería interesante estudiar el papel de las emociones y de las características personales del alumno en otras actividades docentes de aprendizaje activo.

Conclusiones obtenidas en todo el proceso

Los resultados de los análisis reflejan que, en general, las consecuencias derivadas de participar en actividad de creación de vídeos han sido muy positivas. Además, las percepciones tras la actividad superan las expectativas de los estudiantes en relación a la utilidad y facilidad de uso. De manera más importante y directamente relacionada con los objetivos del proyecto, las consecuencias emocionales positivas han sido mayores que las esperadas, mientras que las emociones negativas resultantes no han variado de manera significativa. Los resultados del modelo propuesto han constatado la importancia de incidir en la utilidad y facilidad de uso de la actividad, fomentar las emociones positivas asociadas de la actividad y, al mismo tiempo, reducir las negativas. En este punto, es destacable que las emociones positivas son el aspecto que más influye en la formación de la satisfacción.

Desde el punto de vista docente, una aportación relevante es que el hecho de poder conocer cómo afectan las emociones y características personales de los alumnos al desarrollo de una actividad de aprendizaje activo (desarrollo de material docente audiovisual). Ello puede suponer la obtención de unos beneficios de aprendizaje tanto para cada uno de los alumnos de forma individual como para el colectivo. Además, esto redundará en que el docente también perciba que el esfuerzo realizado a la hora de introducir, preparar y desarrollar innovaciones en el aula tiene su recompensa, y por consiguiente aumente su satisfacción. Por lo tanto, se considera que los objetivos planteados al inicio del proyecto no sólo se han cumplido si no que han tenido un alcance superior al propuesto.

- Orús, C., Barlés, M. J., Belanche, D., Casaló, L., Fraj, E., & Gurrea, R. (2016). The effects of learner-generated videos for YouTube on learning outcomes and satisfaction. *Computers & Education*, 95, 254-269.