

# Autoetnografía y autoteoría como estrategias para la participación, motivación, aprendizaje colaborativo y aprendizaje autodirigido en las humanidades y los estudios culturales en un entorno digital cambiante

## Introducción

### • ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

El proyecto se propone introducir metodologías como la autoetnografía y la autoteoría en las asignaturas "Cultural Anthropology" del Grado en Estudios Culturales y "Cultura y Poder" del Máster en Teoría y Crítica de la Cultura, partiendo de la idea de que el uso de este tipo de discursos tiene un enorme potencial para desarrollar maneras críticas de pensar y para que el estudiantado pueda establecer vínculos entre sus estudios y la realidad social, así como mejorar su competencia a la hora de valorar y emplear distintos tipos de recursos. Algo que se hace aún más necesario en el contexto actual, ante un entorno digital que cambia a gran velocidad y donde las herramientas basadas en inteligencia artificial generativa (GPTs) son una realidad. Ante esto nos preguntamos ¿qué lugar pueden tener las GPTs en discursos que parten de lo subjetivo? ¿pueden ayudar a que el alumnado analice experiencias propias? ¿cómo pueden contribuir en la comunicación y visualización de resultados? ¿cuáles son sus fortalezas y flaquezas para estas metodologías?

### • ¿Por qué es importante este proyecto?

Pone en valor destrezas y enseñanzas fundamentales para la trayectoria académica y profesional de nuestro estudiantado, como son:

- La escritura que es más que el simple encadenamiento de palabras, es sinónimo con pensamiento.
- El posicionamiento riguroso en la labor intelectual y científica, donde los argumentos han de basarse en observación detallada, preguntas afiladas y capacidad interpretativa.
- Enfatizan la importancia de encontrar una voz propia sin perder por ello rigor analítico.
- El proyecto ofrece un espacio donde ensayar distintas maneras de analizar datos, tanto los que vienen de fuentes digitales y GPTs como los que se adquieren a través de la experiencia directa en el campo.

### OBJETIVOS PRINCIPALES INICIALES

Ofrecer métodos educativos basados en la autoetnografía y autoteoría

Buscar maneras de acentuar el carácter social y colaborativo del aprendizaje

Usar recursos digitales, tanto para compartir como para crear contenidos

## Desarrollo

### Fase 1

Se introduce la asignatura, los objetivos y los métodos de trabajo. Se anuncia la necesidad de que cada estudiante elabore una AUTOETNOGRAFÍA

- Se dan distintas definiciones y ejemplos de lo que podría constituir dicha autoetnografía.
- Se facilitan materiales: textos y audiovisuales
- Se introduce PADLET como plataforma a usar durante el curso para motivar dinámicas abiertas y colaborativas.

### Fase 2

Se detalla la importancia que tiene la escritura en la antropología y se hacen ejercicios de escritura: autobiografía y life histories.

- Para que aprendan haciendo, primero individualmente y luego de forma colaborativa.
- Todo se sube a PADLET, de manera que todos tienen acceso a los materiales que se generan en clase.
- También empiezan a analizar los ejemplos vistos en clase.

### Fase 3

Se han avanzado suficientes contenidos como para que el alumnado tenga confianza en sus conocimientos. Se propone un ejercicio con ChatGPT:

- En grupos han de preguntar acerca de los contenidos vistos hasta el momento.
- Han de valorar los resultados obtenidos. Tiene lugar una discusión en común de las posibles virtudes y flaquezas de ChatGPT
- Se les invita a que reflexionen acerca de cómo pueden usar ChatGPT
- Se acuerda que el uso de ChatGPT está permitido, pero se ha de anunciar y justificar su uso.

### Fase 4

Ahora que se han impartido una gran parte de los contenidos, se ha establecido una práctica de escritura, y manejo de herramientas digitales, los estudiantes tienen que empezar a materializar estos conocimientos.

- Realizan un ejercicio de notas de campo.
- Formalizan una propuesta para su autoetnografía.
- Preparan una breve presentación oral para compartir su propuesta, que será comentada por sus compañeros.

### Fase 5

Los estudiantes entregan su AUTOETNOGRAFÍA.

- Puede ser un trabajo escrito o en formato audiovisual.
- Si han utilizado GPTs han de especificar cómo.
- Tienen la opción de compartir sus trabajos en PADLET.

## Resultados y Aplicación

### ¿Cuáles son los resultados obtenidos?

Los trabajos finales demostraron ser diversos en su temática y la calidad de los trabajos varió enormemente, pero el hecho de haber introducido el proyecto de autoetnografía al inicio del cuatrimestre, junto con ejercicios de escritura y de uso de herramientas digitales y de IA, ha sido fructífero. Según se avanzaba, incrementaba su interés por los contenidos de la clase y en posibles aplicaciones en sus autoetnografías.

### ¿Cómo otros docentes pueden aplicar esta experiencia? ¿Cómo otros compañeros/as pueden mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto?

Dedicar tiempo a desarrollar capacidades tradicionales básicas como la escritura puede ser una fuente de motivación y una manera de demostrar la importancia de la práctica de pensar críticamente. Herramientas o plataformas digitales que permiten compartir materiales (como PADLET) ayuda a crear una sensación de comunidad. Crear un espacio para experimentar con GPTs genera discusiones interesantes e inesperadas, además de hace que cada estudiante llegue por sí solo a reflexiones acerca de un uso ético y productivo de las mismas.

#### Desarrollo individual

- Mayor confianza a la hora de expresar dudas y opiniones.
- Sus preguntas fueron crecientemente más afinadas y complejas.
- Fueron capaces de alinear intereses personales con intereses académicos.
- Demostraron un alto grado de compromiso con el proceso de aprendizaje.
- Redundó en la motivación y autoconfianza de la mayoría del alumnado

#### Habilidades colaborativas

- Los ejercicios de escritura y las presentaciones orales fueron creando un espacio para el diálogo.
- Demostraron curiosidad genuina por los intereses de sus compañeros, posibilitando dinámicas colaborativas y de refuerzo interpersonal.
- Trabajo colaborativo y aprendizaje mutuo.

#### Contexto digital actual

- Reflexionaron críticamente sobre las virtudes y flaquezas de las GPTs para el estudio trabajo en las humanidades y estudios culturales.
- Demostraron destreza para el uso de GPTs a la hora de crear gráficos e ilustraciones para sus trabajos, mientras que el contenido de los mismos reflejó posicionamientos personales y puntos de vista originales, para los cuales ChatGPT no eran de gran ayuda.
- Uso ético y transparente de herramientas digitales y GPTs.

Si necesitas adjuntar información adicional enlázala **aquí** (opcional)

Coordinación del Proyecto: Sibley Labandeira Moran ✉

slabande@hum.uc3m.es

Proyecto de Innovación Docente 2024



678421995

uc3m

Universidad  
Carlos III  
de Madrid

# Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.

## 1 COMPROMISO PROFESIONAL

- 1.1 Comunicación organizacional
- 1.2 Colaboración profesional
- 1.3 Práctica reflexiva
- 1.4 Formación digital

## 2 RECURSOS DIGITALES

- 2.1 Seleccionar
- 2.2 Crear y modificar
- 2.3 Gestionar, proteger, compartir

## 3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- 3.1 Enseñanza
- 3.2 Guía
- 3.3 Aprendizaje colaborativo
- 3.4 Aprendizaje auto-dirigido

## 4 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

- 4.1 Estrategias de evaluación
- 4.2 Analizar evidencia
- 4.3 Retroalimentación y planificación

## 5 EMPODERAR A LOS ESTUDIANTES

- 5.1 Accesibilidad e inclusión
- 5.2 Diferenciación y personalización
- 5.3 Participación activa

## 6 FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

- 6.1 Información
- 6.2 Comunicación
- 6.3 Creación
- 6.4 Uso responsable
- 6.5 Solución de problemas

## 7 EDUCACIÓN ABIERTA

- 7.1 Licencias abiertas en recursos educativos
- 7.2 Prácticas educativas abiertas
- 7.3 Publicación en revistas científicas abiertas

### Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar
- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)
- Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



**Sí x No  - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión**