



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación
Convocatoria 2017/2018
Nº de proyecto: 183

Aplicación de Metodologías Participativas para el estudio de la Comunicación
Audiovisual a través del uso de las tecnologías: de las metodologías activas a los
aprendizajes colaborativos en Campus UCM

Responsable del proyecto: María del Mar Marcos Molano

Facultad de Ciencias de la Información
Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El proyecto “Aplicación de Metodologías Participativas para el estudio de la Comunicación Audiovisual a través del uso de las tecnologías: de las metodologías activas a los aprendizajes colaborativos en Campus UCM” continua la investigación realizada en el curso académico anterior con el proyecto titulado “Aplicación de metodologías activas para el estudio de la Narración Audiovisual. Gamificación y Aula Invertida”y aún anterior con el proyecto con el que iniciábamos esta experiencia en aula, en torno al aprendizaje de la asignatura de Narrativa Audiovisual desde el ámbito del videojuego, todo en el marco de los Proyectos Innova Docencia. En este sentido, este proyecto como los anteriores han tenido como principal objetivo: implementar una metodología docente dinámica tanto dentro como fuera del aula. En este proyecto se ha puesto el foco de atención en seguir creando contenidos para el campus virtual, cuya finalidad es incrementar la interacción con el estudiante a través del aula virtual con el objetivo de que desarrollen su conocimiento sobre la materia y se establezcan relaciones académico-profesionales entre los estudiantes a través de la plataforma gracias a la potenciación de metodologías que incitan a la participación como la Gamificación o el Aula Invertida.

De este modo, los objetivos planteados para este proyecto mantienen algunos de los pilares base de los proyectos Innova Docencia realizados con anterioridad al tratarse de una investigación en curso:

- 1.1. Potenciar la participación del alumnado.
- 1.2. Agilizar la comunicación entre estudiante y docente.
- 1.3. Incentivar el trabajo colaborativo entre los alumnos.
- 1.4. Establecer un sistema de aprendizaje motivador e inmersivo.

Asimismo se han planteado nuevos objetivos para expandir y consolidar la investigación:

- 1.5. Crear un espacio de discusión sobre los contenidos de la asignatura en el campus virtual para provocar una reflexión sobre la materia después de la clase presencial.
- 1.6. Analizar si estos métodos de trabajo estimulan la adquisición de competencias para el estudiante.
- 1.7. Iniciar otras formas de aprendizaje semipresencial o mixto, el denominado *Flipped Classroom* (Aula Invertida) a través del aula virtual.

Con estos objetivos, este proyecto de investigación busca incentivar el conocimiento teórico-práctico del alumnado, que en la actualidad se relaciona cada vez de forma más estrecha con la tecnología tanto en su tiempo de ocio como en sus futuros trabajos profesionales. Por tanto, la educación del siglo XXI requiere una metodología

vinculada a dichas innovaciones con el fin de que obtengan un mayor aprovechamiento de las materias estudiadas.

2. Objetivos alcanzados

2.1. Incrementar la participación del alumno en un sistema de trabajo motivador e inmersivo. Se ha establecido un vínculo con el estudiante desde el Campus virtual y desde la herramienta Telegram tratando de provocar el interés por las asignaturas desde la motivación, que consideramos muy positiva dado que el estudiante asume como suya la tarea del aprendizaje y no como una imposición externa. El reto se concreta motivando al desmotivado, provocando su aprendizaje y descubriéndole lo rico que puede ser, como experiencia que es, para su formación personal y profesional, dada su aplicación en el foro y durante el transcurso del semestre desarrollando ensayos sobre la materia impartida.

2.2. Reforzar la comunicación con nuevas propuestas y consolidar las ya establecidas en proyectos anteriores, como son el uso del foro en el Campus virtual en el que se ha establecido un espacio de debate sobre temas que no se pueden abordar en clase y la comunidad virtual creada en Telegram para consultas inmediatas. Entre las nuevas propuestas cabe destacar un rediseño del Campus virtual en el que se apuesta por una estética cercana a un blog más que a un tablón de anuncios o de tareas como son las aulas virtuales más tradicionales para invitar al estudiante a que interactúe con todo el contenido del portal. Además de crear un *bot*, un programa automático, que responde preguntas frecuentes de los estudiantes para que puedan tener una respuesta instantánea a posibles dudas que puedan tener. De cara a futuros proyectos de investigación el siguiente paso sería traducir dicho *bot* al inglés para facilitar el acceso de información práctica al estudiante de intercambio que necesita un mayor apoyo en los primeros compases de la asignatura para desenvolverse con naturalidad.

2.3. Poner en marcha otros modos de aprendizaje de carácter semi-presencial de aula invertida. El pasado año iniciamos la estrategia de que el alumno trabajase fuera del aula los contenidos antes de ser abordados en clase. Esto desembocó en una clase más dinámica, participativa y colaborativa desde el conocimiento científico y no desde la apreciación intuitiva. Por ello, este año en la asignatura de Narrativa Audiovisual decidimos establecer un trabajo final en el que los estudiantes tuvieran que realizar en grupo un trabajo de *Escape Room* para que aplicasen todos los conocimientos adquiridos durante la asignatura. De tal modo, los alumnos han tenido que seguir un proceso continuo de aprendizaje durante el transcurso de la materia en el que en dos entregas del trabajo, una en mayo y otra en junio, tuvieran que demostrar cómo han aplicado esos conceptos para que funcionasen conjuntamente en su propuesta de diseño de *Escape Room*, con el objetivo de que lleguen comprender mejor cómo utilizar esos elementos narratológicos de forma eminentemente práctica y llevar a cabo un *Escape Room* atractivo y lúdico para el potencial consumidor.

Tomando como referencia el Informe de Evaluación del Programa Docencia, se comprueba cómo la incorporación de estas dinámicas de innovación docente desarrolladas en el proyecto, siguen en la tendencia satisfactoria que iniciara el curso pasado, mejorando progresivamente las medias del curso.

3. Metodología empleada en el proyecto

La metodología continúa siendo de “Aula invertida”, cuyo enfoque “supone un desplazamiento intencional fuera del aula de determinadas partes del contenido de las asignaturas de una titulación” (MEDINA, 2016:16). Lo que implica que todas las actividades no se hagan en el interior del aula sino que se puedan realizar en diferentes espacios, como puede ser telemáticamente, esto es, desde el ordenador de cada alumno, hasta trabajos de campo que posteriormente se debatirán en el tiempo de clase. A ello se ha añadido la denominada “Clase deslocalizada”, en la que los estudiantes se han desplazado a otras zonas (aula de ensayo, anfiteatro de la facultad, salas de investigación) para trabajar los contenidos de la asignatura bien de manera global, bien en grupos más pequeños. También hemos mantenido y potenciado el método Gamificación a través de la creación de un ejercicio basado en un *Escape Room*, con una gran aceptación entre los alumnos, que les ha permitido desarrollar extraordinarias habilidades narrativas, no sólo de escritura de guión sino de puesta en escena en general.

4. Recursos humanos

Las personas que han llevado a cabo el proyecto son la profesora Mar Marcos Molano quien ha utilizado las asignaturas que imparte en el Grado de Comunicación Audiovisual en la Facultad de CC. De la Información - Narrativa Audiovisual y Dirección de Actores- como contenedores para poner en marcha estas prácticas docentes, reformulando contenidos y analizando la mejor manera de adaptarlos al escenario metodológico del proyecto. La otra persona ha sido el alumno de Doctorado en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas Sergio Gutiérrez Manjón, quien ha llevado a cabo la tarea de investigar y realizar un sistema educativo aplicable a las asignaturas, cada una con su especificidad, diseñando la adaptación metodológica Aula Invertida a la herramienta de Campus Virtual UCM, una plataforma idónea para desarrollar el proyecto.

5. Desarrollo de las actividades

5.1. Kahoot. Durante algunas sesiones en el aula se ha utilizado la herramienta Kahoot que permite encuestar en tiempo real al alumnado a través de sus móviles. Con ello se ha logrado que los estudiantes estén más atentos durante el transcurso de la clase,

pues ven cómo su opinión se tiene en cuenta. Además sirve al docente para conocer si la clase se está desarrollando correctamente, ya que los estudiantes a través de sus respuestas en Kahoot demuestran si realmente están comprendiendo la lección impartida.

5.2. Tutorías. En la constante búsqueda de mejoras para hacer de la tutoría un sistema eficaz, se ha mantenido el sistema “Telegram” a partir del cual, pequeñas dudas sobre trabajos, entregas, contenidos..., son resueltos de manera inmediata entre los estudiante o el propio profesor que también puede intervenir en la conversación. Además cabe señalar que con la utilización de Telegram por segundo año consecutivo, no sólo se han reforzado los resultados obtenidos en el pasado año sino que además se han dado nuevas experiencias muy positivas, como que varios estudiantes que no se conocían previamente, entre ellos tres estudiantes Erasmus, se juntaron en un grupo para realizar el trabajo práctico titulado *Escape Room*, obteniendo además la máxima puntuación por la excelente calidad de su trabajo en equipo.

5.3. Clase deslocalizada. Este curso (2017-18) la clase deslocalizada, iniciada el curso pasado a partir de las dudas compartidas por un número de estudiantes, ha tenido mayor presencia. Hasta en 4 ocasiones, un grupo de no más de 6 estudiantes se han reunido con la profesora y se han solventado dudas de concepto de la asignatura. Ello supone una nueva manera de entender y consolidar la tutoría que, comprobábamos, al inicio del primer proyecto (curso 2013-14), no se ajustaba a las necesidades que plantean los nuevos estudiantes.

5.4. Con los resultados obtenidos del proyecto, sus participantes han asistido a dos congresos de innovación docente con dos comunicaciones tipo póster: “Aplicación del Campus Virtual a la mejora docente universitaria” en el I Congreso Virtual Internacional de Innovación docente universitaria *We Teach We Learn* (Universidad de Córdoba, 20 y 21 de junio de 2018) (Fig.1) y “Aplicación de metodologías participativas al sistema universitario español: Gamificación y Aula invertida” en las IV Jornadas de investigación *PhDay Educación* (Madrid, mayo de 2018) (Fig.2).

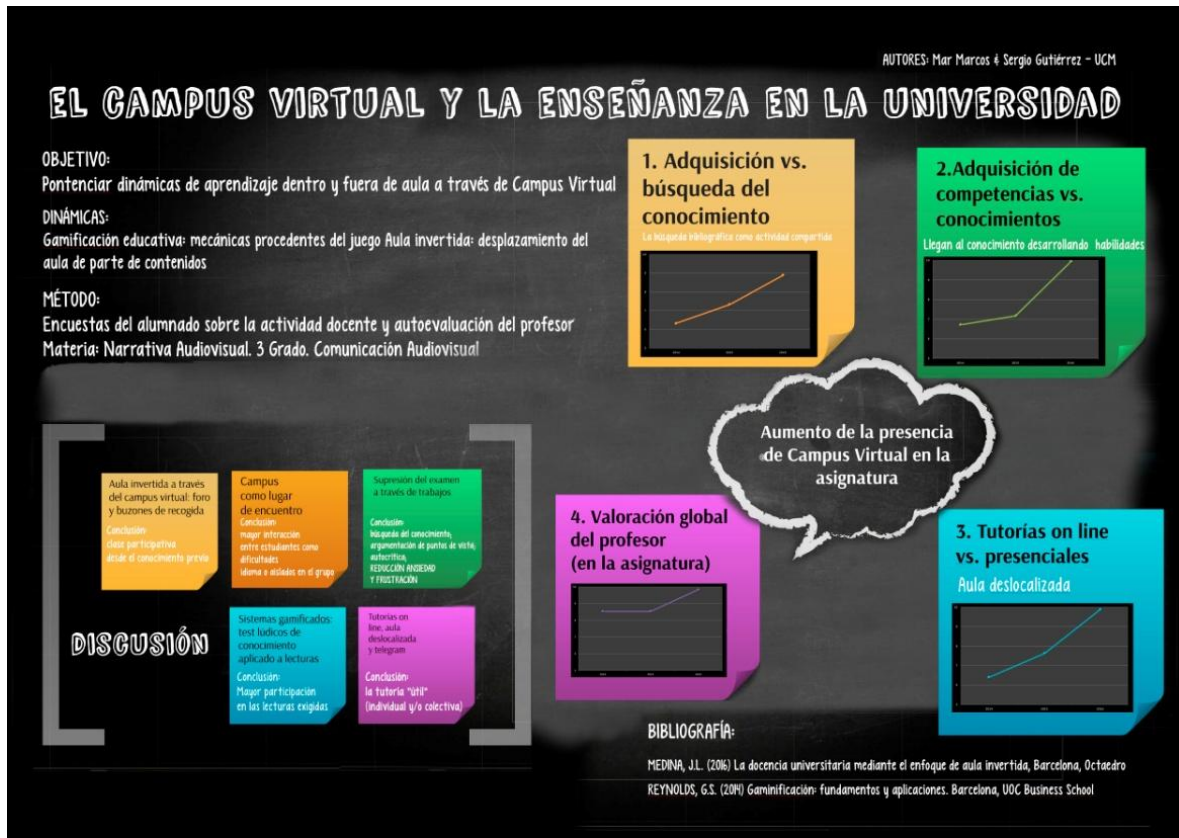


Fig. 1.

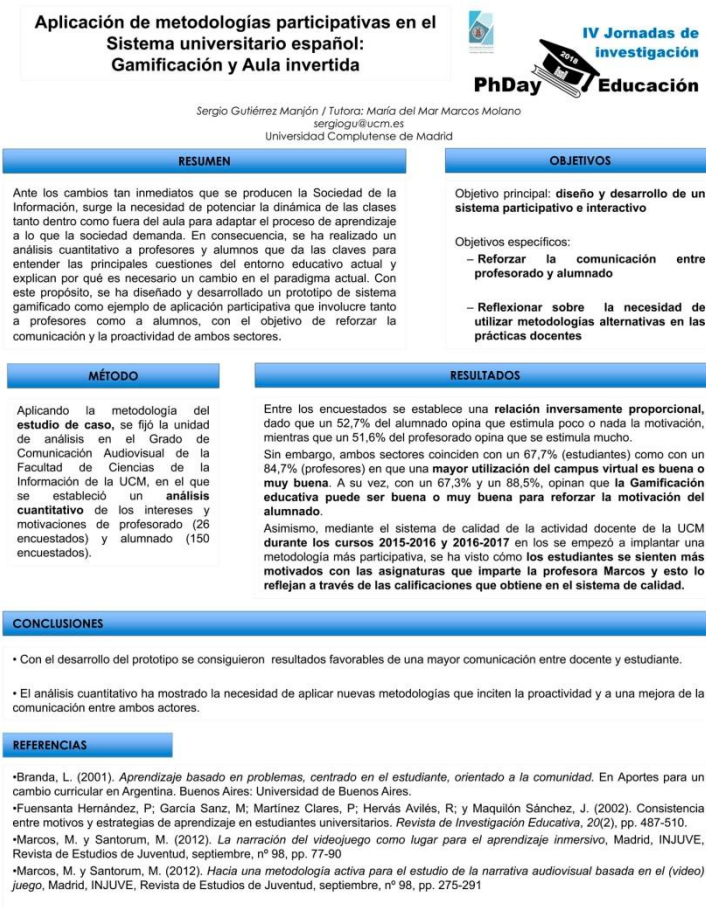


Figura 2.

6. Anexo: Bibliografía

Branda, L. (2001). Aprendizaje basado en problemas, centrado en el estudiante, orientado a la comunidad. En Aportes para un cambio curricular en Argentina. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Beltrán Llera, J y Pérez Sánchez, L. (2005). El profesor universitario desde la perspectiva de los alumnos. Revista de Psicología y Educación, 1, 79-114.

Coll, C. (2009). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. En R. Carneiro, J. C. Toscano, & T. Diaz, Los desafíos de las TIC para el cambio educativo (págs. 113-126). Madrid: Colección Metas Educativas. OEI/Fundación Santillana.

Kim, M; Kim, S; Khera, O; y Getman, J. (2014). The experience of three flipped classrooms in an urban university: an exploration of design principles. The Internet and Higher Education, 22, p 37-50.

Medina, J. L. (2016). La docencia universitaria mediante el enfoque del aula invertida. Barcelona: Ediciones Octaedro.

Nacke, L. (2009) Affective Ludology: scientific measurement of user experience in interactive entertainment. Suecia: Blekinge Institute of Technology.

Perez, O. (2012). El valor del juego. Ludificación en la narrativa audiovisual contemporánea. Telos, Revista de Comunicación nº 93, pp. 23-33.