



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente

Convocatoria 2015

Nº de proyecto 282

“Hacia una metodología activa para el estudio de la narración audiovisual  
a través del videojuego”

Responsable del proyecto:

María del Mar Marcos Molano (Profesora de Narrativa Audiovisual)

Facultad de Ciencias de la Información

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II  
(CAVP II)

## 1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El proyecto de “*Hacia una metodología activa para el estudio de la narración audiovisual a través del videojuego*” nace de la necesidad de potenciar la dinámica de las clases tanto dentro como fuera del aula. Por ello, nos hemos servido del gran atractivo que ofrecen los videojuegos, utilizando las mecánicas y dinámicas del juego para ahondar en las materias impartidas en Narrativa Audiovisual y así desempeñar un nuevo sistema de aprendizaje más dinámico y participativo. Por lo cual, los objetivos que nos hemos propuesto al iniciar este proyecto y que se han ido perfilando según avanzábamos en el mismo, han sido los siguientes:

- Potenciar la proactividad del alumnado.
- Dar un mayor uso al campus virtual de nuestra universidad, como herramienta de comunicación y como herramienta de aprendizaje.
- Reforzar la comunicación entre alumno y profesor.
- Potenciar el flujo de información, creando un “banco del saber” entre los propios alumnos.
- Incentivar la interrelación entre los diferentes alumnos.
- Realizar una encuesta exhaustiva sobre el posible interés del alumnado para implementar este proyecto.
- Establecer un sistema de aprendizaje motivador e inmersivo para que expandir los conocimientos impartidos dentro de la asignatura.
- Experiencia piloto en la clase de Narrativa Audiovisual (se imparte en el segundo cuatrimestre).

Para que estos objetivos se cumplan a lo largo de la experiencia piloto es necesario seguir una serie de estrategias que nos permitan a ambos, tanto a docentes-investigadores como a estudiantes, establecer un vínculo ludificado. De este modo, partimos de una estrategia de segmentación concentrada, puesto que nos dirigimos a un público objetivo clave: el alumnado, un *target* muy numeroso y cuyo *feed-back* es fundamental para el buen desarrollo de este proyecto. Pero además, hay que llevar a cabo una estrategia de comunicación dirigida a los estudiantes, con el objetivo de que conozcan qué es la gamificación en el aula y cómo de útil puede ser en el transcurso del proceso formativo. Por ello, se han realizado en clase encuentros con los alumnos presentando las modificaciones hechas en el campus para que éstos se familiaricen con el nuevo entorno. Y por último, otra estrategia a realizar es crear una dinámica de grupo sólida en la que en el transcurso de la clase el docente plantease un cuestionario anónimo sin previo aviso, en el que se expusieran una serie de preguntas relacionadas al tema dado y que los estudiantes pudieran responder a dichas cuestiones simultáneamente accediendo al cuestionario alojado en el campus. De este modo, podremos conocer de primera mano y en directo si lo que está explicando está siendo entendido por el alumnado a la vez que éstos participan en las clases y están atentos a dichas pruebas exprés.

## 2. Objetivos alcanzados

1. Se ha presentado el proyecto al alumnado e implementado el sistema gamificado en el campus así como la metodología en el aula. Hemos podido comprobar como una tercera parte de la clase se ha interesado por el proyecto y ha empezado a participar en él, incluso, han empezado a dar uso a las herramientas puestas a su disposición como el "Banco horizontal de conocimiento", pues ya algún alumno ha propuesto actividades fuera del aula y algunos estudiantes se han implicado y han asistido a dicho evento relacionado con la asignatura. Por lo que se ha cumplido uno de los objetivos primordiales de este proyecto: fomentar la colaboración entre alumnos y expandir el conocimiento de la materia más allá del aula. También en el propio foro se han abierto temas sobre dudas para que la profesora pudiera resolver dudas o para que incluso otros compañeros pudieran resolverle esas dudas.
2. En cuanto a las actividades interactivas tipo test, también ha habido una buena participación para ser un proyecto pionero, pues los estudiantes se han enfrentado a la realización de dichas actividades, con mejor o peor resultados en su calificación, para autovalorar sus avances en los contenidos y saberes sobre la materia. Las dos actividades realizadas hasta el momento de cerrar esta memoria hacen referencia a los temas sobre Espacio cinematográfico y Montaje Audiovisual. Hasta el final de curso no obstante, seguiremos realizando actividades e introduciendo otras que incluyan diferentes contenidos como vídeos y fotografías para potenciar las competencias analíticas del alumno, no sólo a nivel escrito a la hora de reflexionar sobre determinado tema, sino también enfrentándose directamente a una obra o pieza que ponga a prueba sus conocimientos.
3. En cuanto al sistema de medallas implementando en el propio Campus UCM se va asentando poco a poco y por cada tarea bien realizada los estudiantes pueden recibir dicho reconocimiento, que en la fase de evaluación final tendrá una valoración al alza por el esfuerzo y el compromiso de los alumnos por mantener una evaluación continua.

Por tanto, para un primer año de investigación e implantación inicial del proyecto, los resultados están siendo bastante esperanzadores, aunque aún queda un largo camino que recorrer para seguir estableciendo diferentes contenidos interactivos y mecánicas que permitan un mayor compromiso por ambas partes, que refuerce los objetivos y comportamientos deseados. Nuestra intención es mantener vivo este proyecto utilizando una herramienta tan interesante como el Campus Virtual, que permite acercarse al estudio de las materias de una manera viva, tanto dentro como fuera del aula. Los estudiantes manejan el campus y éste no puede ser sólo un instrumento para alojar información o como sustituto de otras redes de comunicación, es algo más. Estamos demostrando que a través de la aplicación de los juegos (GAMIFICACIÓN EDUCATIVA) es posible abundar en los conocimientos de las materias y hacer del Campus una herramienta verdaderamente eficaz a la docencia.

### 3. Metodología empleada en el proyecto

La metodología empleada para este sistema de Gamificación educativa consiste en la aplicación de estructuras del videojuego (mecánicas y dinámicas) para aplicar mecanismos psicológicos basados en el aprendizaje (condicionamiento operante), los cuales se encuentran alrededor de la interactividad, que es la principal característica específica que posee el videojuego. De tal modo, esta metodología lo que pretende es que el alumno a la hora de abordar los contenidos en la asignatura de Narrativa Audiovisual interactúe con ellos, pudiendo aportar más cosas relacionadas con estos contenidos e incluso relacionándose con el resto de compañeros para construir grupos de trabajo que ayuden a ampliar el conocimiento de la materia. Todo ello, de una manera interesante y divertida que sugiera la participación del alumno sin que ello suponga un esfuerzo que considere negativo, sino una forma positiva de expandir sus competencias teórico-prácticas dentro del marco de la Narrativa Audiovisual.

Así pues, el método a seguir consta de cinco pilares clave:

- Campus virtual: como plataforma que sustente el sistema gamificado, introduciendo una serie de modificaciones como la implementación de medallas, foro de comunicación y realización de actividades interactivas en un tiempo límite.
- Medallas: con ellas se establecen una serie de logros y premios simbólicos que refuerzan las conductas deseables de nuestros “jugadores” (estudiantes). Además de establecer así un sistema de progresión al completar tareas y no sólo limitarse a hacerlas, sino a intentar conseguir todos los objetivos que se proponen en dichas tareas para obtener más medallas. Suponen un refuerzo positivo por la actividad participativa que presente el alumno.
- Cuenta atrás: se establece un tiempo límite para cada tarea asignada, por lo que el estudiante tendrá la necesidad de urgencia de finalizar la tarea en el menor tiempo posible y de la manera que más se adecue. De tal forma, se combate la procrastinación y el posponer las tareas para un tiempo posterior, pues de esta manera el alumnado se ve en la necesidad de mantener un nivel constante de participación, lo cual subraya la idea de evaluación continua.
- Misiones o actividades: son las tareas que debe realizar el estudiante para seguir progresando en el transcurso de la asignatura y en las que el moderador de la herramienta debe de establecer una serie de objetivos mínimos, para superar la misión, y objetivos deseables (optativos) para alcanzar otros logros más difíciles.
- Premios educativos: se tratan de premios reales que incentiven la participación del alumnado, pero que además sirvan para su formación o su preparación para el mundo laboral. Por ello, uno de los premios para el grupo que consiga más medallas podría ser la participación en el Taller de formación de la Plataforma de Divulgación Científica de la que la Prof. Marcos Molano es colaboradora, y que se dedica a la realización de documentales científicos para la divulgación de la ciencia.

#### 4. Recursos humanos

Con respecto a los recursos humanos utilizados, las personas encargadas de realizar este proyecto de innovación y mejora de la calidad docente hemos sido fundamentalmente la profesora María del Mar Marcos Molano, titular de la asignatura Narrativa Audiovisual. El resto de compañeros, al desarrollar sus asignaturas en el primer cuatrimestre, no han implantado el sistema gamificado. Hemos querido observar los resultados primero en un solo grupo.

Ha colaborado con la Prof. Marcos, el estudiante de cuarto de grado en Comunicación Audiovisual, Sergio Gutiérrez Manjón quien, bajo la directa supervisión de la profesora he desempeñado la tarea de investigar y realizar un sistema gamificado aplicable a su asignatura de Narrativa Audiovisual, por lo que se ha encargado del diseño y aplicación del sistema y su adaptación a la herramienta Campus virtual UCM, en tanto que la profesora se ha encargado de la reformulación de los contenidos de la asignatura para implementarlos en este sistema creado conjuntamente.

#### 5. Desarrollo de las actividades

En el transcurso de la experiencia piloto para Narrativa Audiovisual, objeto de este proyecto, hemos implementado una serie de mecánicas en el Campus virtual para que los estudiantes pudieran hacer uso de ellas lo antes posible. Primeramente, entendemos por mecánicas como las reglas que se establecen para el buen funcionamiento de la herramienta gamificada al igual que sucede en un videojuego. De esta manera, se trata de una serie de reglas que marcan a los jugadores cómo deben comportarse ante lo que la herramienta les plantea, e interactuar con ello de una manera concreta para alcanzar las metas propuestas. Las mecánicas que se han establecido en Narrativa Audiovisual son las siguientes:

- Completar actividad en un tiempo determinado: la asignatura se basa en la lectura de una bibliografía y la redacción de ensayos académicos sobre los temas a tratar en la asignatura. Por ello, para completar la actividad de forma adecuada se debe de hacer en tiempo y modo (cuenta atrás en la actividad y un intento por actividad).
- Toda buena acción tiene su recompensa: nuestro objetivo primordial es reforzar la proactividad y la creatividad por lo que el desarrollo de los ejercicios individuales y/o colectivos hará que tanto el estudiante como su grupo de trabajo obtengan premios en forma de medallas o logros, que serán tenidos en cuenta a la hora de calificarles en la asignatura. Siempre como un bonus positivo.
- Banco del saber: comentando en el foro de debate del campus. Creando así un sistema horizontal en el que no sólo la profesora enseña sino que asume un rol de “guía del aprendizaje” y entre el resto de “jugadores” (estudiantes) pueden enseñarse cosas interesantes vinculadas a la asignatura. Todo este tipo de acciones serán puntuables positivamente tanto por el docente como por el sistema gamificado que otorgará medallas en relación a la participación del usuario.

## 6. Anexos

### Anexo 1. Completar la actividad

#### NARRATIVA AUDIOVISUAL

MI Campus ▶ 15-206956 ▶ LECTURAS Activar edición

[INTRODUCCIÓN](#) | [LECTURAS](#) | [ACTIVIDADES](#) | [FORO](#) | [BIBLIOGRAFÍA](#)

**TEMA 1: EL ESPECTADOR**  
 Texto para leer: El filme y su espectador

**TEMA 2: EL ESPACIO**  
 Texto para leer: Praxis del cine (1/2)  
 Texto para leer: Praxis del cine (2/2)

**TEMA 3: EL TIEMPO**  
 Texto para leer: El tiempo narrativo

**TEMA 4: EL MONTAJE**  
 Texto para leer: El montaje (Biosca)  
 Texto para leer: El montaje prohibido (Bazin)

TEMA 5: CONSTRUCCIÓN DE ARGUMENTOS  
 Texto para leer: Principios de la narración (Bordwell)

TEMA 6: GÉNERO Y MOVIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS  
 Texto para leer: El género cinematográfico

TEMA 7: CINE POSMODERNO  
 Texto para leer: Cine de arte y ensayo (Bordwell)  
 Texto para leer: El Neorealismo italiano  
 Texto para leer: Nouvelle Vague

← INTRODUCCIÓN ACTIVIDADES ▶

**Últimas noticias**  
 Añadir un nuevo tema...  
 23 de abr: 10:51  
 SERGIO GUTIERREZ  
 MANLON  
 Novedades 23/04/2016  
 Temas antiguos...

**Eventos próximos**  
 No hay eventos próximos  
 ir al calendario...  
 Nuevo evento...

**Actividad reciente**  
 Actividad desde martes, 20 de abril de 2016, 22:58  
 Informa completo de la actividad reciente  
 Sin novedades desde el último acceso

#### NARRATIVA AUDIOVISUAL

MI Campus ▶ 15-206956 ▶ ACTIVIDADES ▶ ACTIVIDAD 1: EL TIEMPO

**ACTIVIDAD 1: EL TIEMPO**

LECTURA TEMA 3: La representación del tiempo en la imagen audiovisual.

Intentos permitidos: 1  
 Este cuestionario está cerrado el lunes, 18 de abril de 2016, 23:00  
 Límite de tiempo: 3 minutos

**Gráfico de barras del número de estudiantes que alcanzan los rangos de calificación**

Rango de Calificación	Número de Participantes
0.00-1.00	1
1.00-1.50	2
1.50-2.00	2
2.00-2.50	2
2.50-3.00	2
3.00-3.50	2
3.50-4.00	2
4.00-4.50	3
4.50-5.00	4
5.00-5.50	4
5.50-6.00	3
6.00-6.50	3
6.50-7.00	2
7.00-7.50	2
7.50-8.00	1
8.00-8.50	1
8.50-9.00	1
9.00-9.50	1
9.50-10.00	1

Administración del cuestionario:  
 Editar ajustes  
 Anulaciones de grupo  
 Anulaciones de usuario  
 Editar cuestionario  
 Vista previa  
 Resultados  
 Roles asignados localmente  
 Premios  
 Compruebe los permisos  
 Filtros  
 Registros  
 Prueba de validez

### Anexo 2. Sistema de recompensas

#### NARRATIVA AUDIOVISUAL: Gestionar insignias

MI Campus ▶ 15-206956 ▶ Insignias ▶ Gestionar insignias

**NARRATIVA AUDIOVISUAL: Gestionar insignias**  
 Número de insignias disponibles: 9

Nombre	Estado de la Insignia	Criterio	Destinatarios	Acciones
ACTIVIDAD 1	Disponible para los usuarios	Finalizado "Quiz - ACTIVIDAD 1: EL TIEMPO"	20	🔍 🔄 🗑️
ACTIVIDAD 2	Disponible para los usuarios	Finalizado "Quiz - ACTIVIDAD 2: EL MONTAJE"	11	🔍 🔄 🗑️
Elly Eliz	No disponible para los usuarios	Los criterios para esta insignia no se han establecido todavía.	0	🔍 🔄 🗑️
Indiana Jones	Disponible para los usuarios	Chargado por Profesor	3	🔍 🔄 🗑️
Matix	No disponible para los usuarios	Los criterios para esta insignia no se han establecido todavía.	0	🔍 🔄 🗑️
Perfeccionista	No disponible para los usuarios	Los criterios para esta insignia no se han establecido todavía.	0	🔍 🔄 🗑️
Ricky	No disponible para los usuarios	Los criterios para esta insignia no se han establecido todavía.	0	🔍 🔄 🗑️
Sheelock Holmes	Disponible para los usuarios	Finalizado TODAS de "Resource - Texto para leer: El montaje prohibido (Bazin)", "Resource - Texto para leer: Principios de la narración (Bordwell)", "Resource - Texto para leer: El género cinematográfico", "Resource - Texto para leer: Cine de arte y ensayo (Bordwell)", "Resource - Texto para leer: El Neorealismo italiano", "Resource - Texto para leer: Nouvelle Vague"	0	🔍 🔄 🗑️
Sociable	Disponible para los usuarios	Finalizado "Forum - Banco Horizontal de Conocimiento"	1	🔍 🔄 🗑️

Administración del curso:  
 Activar edición  
 Editar ajustes  
 Finalización del curso  
 Usuarios  
 Filtros  
 Informes  
 Calificaciones  
 Resultados  
 Insignias  
 Gestionar insignias  
 Añadir una nueva insignia  
 Copia de seguridad  
 Restaurar  
 Importar  
 Reiniciar  
 Banco de preguntas

## Anexo 3. Banco horizontal del conocimiento

**NARRATIVA AUDIOVISUAL**

MI Campus ► 15-206956 ► FORO ► Banco Horizontal de Conocimiento [X] Buscar en los foros

**Navegación**

- MI Campus
- Área personal
- Páginas del sitio
- Mi perfil
- ▼ Curso actual
- ▼ 15-206956
- Participantes
- Insignias
- INTRODUCCIÓN
- LECTURAS
- ACTIVIDADES
- ▼ FORO
- Banco Horizontal de Conocimiento
- BIBLIOGRAFÍA
- MI Correo
- Mis cursos








**Administración**

- ▼ Administración del foro
- Editar ajustes
- Roles asignados localmente
- Permisos
- Compruebe los permisos
- Filtros
- Registros
- Copia de seguridad
- Restaurar
- Modalidad de suscripción
- Dar de baja de este foro
- Mostrar/Editar suscriptores actuales

**Banco Horizontal de Conocimiento**

Este espacio está destinado para que todos los estudiantes puedan hablar en él, planteando sus dudas y proyectos relacionados con la asignatura.

[\[Añadir un nuevo tema de discusión\]](#)

Tema	Comenzado por	Réplicas	Último mensaje
Narrativa y Arte en el Museo del Prado	 MATIAS EIDELMAN BOKLER	2	MARIA OLGA OLARBE* x40: 23 de sep de 2018, 13:59
¿Cuál es vuestro montaje favorito?	 SERGIO GUTIÉRREZ MANUJÓN	1	ESTHER PEREZ NIETO x40: 23 de sep de 2018, 12:27
Duda test de tiempo	 ESTHER PEREZ NIETO	0	ESTHER PEREZ NIETO x40: 18 de sep de 2018, 18:38
Presentaciones	 SERGIO GUTIÉRREZ MANUJÓN	3	MARIA OLGA OLARBE* x40: 18 de sep de 2018, 01:28
Duda test de tiempo	 LAURA BERMEJO CARRASCO	2	SERGIO GUTIÉRREZ MANUJÓN x40: 18 de sep de 2018, 20:15
USO DEL FORO	 SERGIO GUTIÉRREZ MANUJÓN	0	SERGIO GUTIÉRREZ MANUJÓN x40: 4 de sep de 2018, 13:33
Jornadas: "Influencias cinematográficas en el videojuego"	 SERGIO GUTIÉRREZ MANUJÓN	0	SERGIO GUTIÉRREZ MANUJÓN x40: 4 de sep de 2018, 12:38