



Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente

Convocatoria 2016

Nº de proyecto 222

Aplicación de metodologías activas para el estudio de la Narración Audiovisual.
Gamificación y Aula Invertida

Responsable del proyecto: María del Mar Marcos Molano

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 “Aplicación de metodologías activas para el estudio de la Narración Audiovisual. Gamificación y Aula Invertida” amplía la investigación realizada el curso académico anterior con el proyecto titulado “*Hacia una metodología activa para el estudio de la narración audiovisual a través del videojuego*” en el seno de los Proyectos Innova Docencia. Ambos tienen como principal objetivo la necesidad de potenciar la dinámica de las clases tanto dentro como fuera del aula. En este proyecto hemos centrado nuestra actuación en el desarrollo de elementos que permitan la interacción con el estudiante a través del campus virtual UCM para de este modo activar su acceso al conocimiento, la relación entre estudiantes a través de la herramienta y la potenciación de los modelos gamificados y de aula invertida.

Los objetivos planteados para este proyecto mantiene algunas de las líneas maestras del proyecto anterior matizadas por la experiencia adquirida:

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

Al tiempo que plantea nuevos objetivos:

- 1.5. Estimular el trabajo colaborativo entre estudiantes en campus virtual.
- 1.6. Estudiar si estos métodos de trabajo estimulan la adquisición de competencias para el estudiante.
- 1.7. Ampliar la experiencia de trabajo a otras ramas de la Comunicación Audiovisual: de Narrativa Audiovisual a Dirección de Actores.
- 1.8. Poner en marcha otras formas de aprendizaje semipresencial o mixto, el denominado *flipped classroom* (aula invertida) a través del campus virtual.

Con estos objetivos como premisas esenciales, el proyecto trata de fomentar el conocimiento teórico-práctico del estudiante, quien cada día está más implicado con las tecnologías y requiere una educación vinculada a dichas innovaciones para, de ese modo, conseguir un mayor aprovechamiento de las materias impartidas.

A tal efecto, hemos hecho del Campus Virtual UCM, nuestro laboratorio de trabajo esencial, convirtiéndose durante el presente curso en un espacio que no sólo permite la comunicación alumno-profesor sino el lugar donde establecer redes que potencien el acceso al aprendizaje a través de la colaboración entre los estudiantes que forman parte de él. El campus es de hecho, una herramienta muy interesante que requiere por parte del profesor una actualización de sus métodos de trabajo y por parte del alumno una plataforma de trabajo donde exponer sus dudas, completar conocimientos, recomendar textos, artículos... El campus no es sólo el lugar repositorio de bibliografía (uso habitual), sino un lugar para establecer conexiones, muy útiles, por ejemplo, para alumnos extranjeros cuya dificultad con el idioma dificulta su inmersión; para asignaturas optativas en las que los alumnos proceden de diferentes grupos; o para los profesores, que pueden encontrar motivaciones de sus alumnos con las que trabajar incluso fuera del aula.

2. Objetivos alcanzados

- 2.1. Potenciar la participación del alumno en un sistema de trabajo motivador e inmersivo. Hemos trabajado con el alumno tratando de provocar el interés por las asignaturas desde la motivación que consideramos muy positivo dado que "personaliza" su aprendizaje, no como conocimientos exclusivamente, sino como experiencias. 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, tanto desde el profesor como desde la relación con el resto de compañeros. Para ello las acciones llevadas a cabo en el campus como "foro" han sido muy útiles para alcanzar el objetivo.
- 2.2. Poner en marcha otros modos de aprendizaje de carácter semi-presencial de aula invertida. El alumno ha trabajado fuera de aula los contenidos con anterioridad a ser tratados en clase. Esto procura una clase más dinámica, participativa y colaborativa desde el conocimiento científico y no desde la apreciación intuitiva. El alumno que no ha leído o trabajado con anterioridad no puede participar de forma activa. El profesor tiene que detectarlo no para prescindir de sus aportaciones, sino para conseguir que esto no ocurra más que una vez.
- 2.3. 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 han sido satisfactorias mejorando progresivamente las medias de un curso a otro y comprobando cómo los alumnos se sienten interesados no sólo por la adquisición de conocimiento sino por la búsqueda (individual y/o compartido) de ese conocimiento. Esto se manifiesta en el incremento del ÍTEM 4 (2015-16) respecto del ÍTEM 7 (2016-17) que ha modificado sus términos de pregunta hacia un matiz muy importante (de "Bibliografía recomendada" a "Materiales utilizados") pues consideramos que la búsqueda bibliográfica no debe ser sólo trabajo del profesor, también debe serlo del alumno, ahora más activo que nunca a través de las redes para el acceso a la información y a la documentación y, como motor para despertar su motivación.
- 2.4. Durante el curso 2016-17, se ha incrementado la presencia de Campus Virtual en las dos asignaturas. No sólo como repositorio bibliográfico sino como red para la estimulación del aprendizaje y la motivación hacia el conocimiento. Sería muy útil preguntar al estudiante para la autoevaluación, si este esfuerzo de trabajo y mejora en el Campus le resulta un avance (ÍTEM 6 2015-16 ELIMINADO en cuestionario 2016-17).
- 2.5. Uno de los objetivos alcanzados que nos permiten seguir investigando esta línea abierta por el proyecto de cara al futuro, es el que hace mención a "si el sistema de evaluación permite al estudiante reflejar los conocimientos y las competencias adquiridas". Se comprueba un importante crecimiento en el informe de evaluación (de 6.71 a 9.94) lo que nos permite confiar en que el alumno sí adquiere competencias que quizá no sabe valorar de manera

adecuada al término del curso, pero sí después. Para esto sería muy útil tener un CONTROL DE EGRESADOS.

3. Metodología empleada en el proyecto

La primera metodología aplicada, heredada del proyecto anterior, ha sido el modelo educativo denominado “Gamificación”, basado en los cambios en el comportamiento del individuo para motivar una determinada conducta a través de mecánicas provenientes del juego. Dado que “...una de las ventajas del aprendizaje en los videojuegos es la posibilidad de repetir indefinidamente cualquier acción, si se realiza incorrectamente siempre se puede volver a intentar (...). Esta seguridad implica que el miedo al fracaso se minimiza hasta el punto que fallar puede ser la manera de probar algo de manera diferente con un coste mínimo” (MARCOS y SANTORUM, 2012: 87). La “Gamificación” es pues un sistema de reglas (del juego) aplicadas a la educación, ya que trata de estudiar los entornos con una serie de reglas con las que interacciona el individuo para obtener una experiencia lúdica aceptando dichas reglas del entorno. Es fácil entender que los entornos gamificados buscan incrementar la motivación y proactividad de sus miembros a la hora de realizar tareas no lúdicas.

Este método comparte escenario con la metodología conocida como “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.

Tanto un sistema como otro pretenden potenciar mayor interrelación entre docente-estudiante, estableciendo un flujo de aprendizaje diferente del tradicional, pues se basa en un flujo horizontal de conocimiento en el que se requiere la participación activa de todos los individuos para la progresión continua de las materias impartidas. Una aplicación adecuada de estos novedosos sistemas al ámbito de la enseñanza superior, supone una manera de trabajar que actualiza por un lado, los métodos utilizados por el profesor, convenientemente adecuados a las innovaciones técnicas y, por otro, a los estudiantes, que fomentan su implicación ante un aprendizaje colaborativo y compartido, que sale de los límites del aula y se instala en un espacio novedoso y atractivo: “el componente participativo en la experiencia del espectador, el replayability, las dinámicas narrativas que conjugan reglas claramente definidas y una gran variabilidad/flexibilidad dentro de las mismas y la relevancia de la experiencia inmersiva, tomadas conjuntamente, remiten al referente del juego”. (PÉREZ, 2012:33).

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 master Sergio Gutiérrez Manjón, quien ha desempeñado la tarea de investigar y realizar un sistema gamificado aplicable a las asignaturas, cada una con su especificidad, diseñando la adaptación metodológica de gamificación y aula invertida a la herramienta de Campus Virtual UCM, extraordinaria plataforma esencial para el desarrollo del proyecto.

5. Desarrollo de las actividades

- 5.1. Bibliografía. Se ha establecido a través de Campus Virtual una actividad que, a modo en “juego”, permite al alumno demostrar que ha estudiado los textos de bibliografía y al profesor comprobarlo dos días antes de que se celebre la clase. Se trata de un pequeño “test” que, bien resuelto, le da acceso a un “foro” que inicia la conversación virtual antes de la clase presencial. Además, se han incorporado nuevos materiales bibliográficos a Campus Virtual pero también se ha pedido que sean los alumnos quienes en sus búsquedas incorporen libros, artículos... que consideren útiles para el aprendizaje y los compartan con los demás (incluido el profesor).
- 5.2. Tutorías. Se ha buscado una vía alternativa de comunicación al correo electrónico a través del Campus Virtual conectado al teléfono móvil de todos los alumnos que quieran participar a través de Telegram: herramienta que nos permite estar conectados sin hacer público nuestro número de teléfono. Las necesidades planteadas por los estudiantes: dudas de trabajos, entregas, contenidos..., son resueltas de manera inmediata entre ellos o el propio profesor que también puede intervenir en la conversación.
- 5.3. Clase deslocalizada. Cuando la duda planteada por el estudiante se eleve a otros motivos (aprendizaje, conocimientos, profundización en un tema...) se acuerda la tutoría presencial. Esta tutoría es planteada por un alumno, se consensua con el profesor y se informa al grupo por sí, llegado el caso, varios alumnos tienen dudas similares. De este modo a través de una “clase deslocalizada”, se despejan las dudas de más de un alumno a la vez.
- 5.4. Alternativas de evaluación. Establecimiento de dinámicas que han permitido suprimir el examen, sustituido por trabajos realizados tanto en aula como fuera de ella, con presentaciones en clase o a través de ensayos que incorporan la argumentación de sus puntos de vista. De este modo se quiere potenciar la búsqueda del conocimiento, la autocrítica y el desarrollo de habilidades comunicativas y expresivas, al tiempo que se reduce la ansiedad y se bajan los niveles de frustración ante el suspenso. Estas dinámicas suponen, para el alumno, cambiar sus hábitos de estudio (dado que tiene que trabajar de manera disciplinada cada semana) una forma diferente de trabajar para el profesor (que tiene revisar los trabajos y establecer el *feed back* de los mismos para posibles correcciones).
- 5.5. Utilización del foro. Se ha desarrollado una vía de acercamiento al conocimiento compartido de los alumnos a través del foro. El profesor ha

solicitado a sus alumnos la investigación individual de conceptos esenciales para el estudio de un tema y los alumnos han tenido que investigar por su cuenta dichos conceptos. El resultado ha sido un interesante glosario de términos en torno a la narración del videojuego que los alumnos han elaborado y compartido gracias a la herramienta “foro” en campus virtual. Dicho foro ha sido la base posterior para la celebración de una sesión de “clase invertida” en la que los alumnos han podido participar desde el conocimiento de su pequeña investigación aplicándolo a los ejemplos que el profesor propuso en el desarrollo de la clase.

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.
- Cabañes, E. (2012). *Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica*. Madrid, INJUVE, Revista de Estudios de Juventud, septiembre, nº 98, pp. 56-75
- Contreras, R y Eguia, L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: Institut de la Comunicació.
- 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.
- Marcos, M. y Santorum, M. (2012). *La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo*, Madrid, INJUVE, Revista de Estudios de Juventud, septiembre, nº 98, pp. 77-90
- Marcos, M. y Santorum, M. (2012). *Hacia una metodología activa para el estudio de la narrativa audiovisual basada en el (video) juego*, Madrid, INJUVE, Revista de Estudios de Juventud, septiembre, nº 98, pp. 275-291
- 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.
- Reynolds, G. S. (1977). *Compendio de condicionamiento operante*. México: ECCSA.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: UOC. Business School.