



Proyecto de Innovación

Convocatoria 2016/2017

Proyecto 256

Realización de contenidos audiovisuales y de apps de vídeo para enseñanza semipresencial y online: el alumnado como creador de recursos educativos abiertos para campus virtuales y MOOC

María Luisa García Guardia

Facultad de Ciencias de la Información

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad 2

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

Objetivos Generales

- Aplicar los recursos de los contenidos, servicios y herramientas de las tecnologías emergentes digitales a la innovación educativa de carácter narrativo interdisciplinar en la Universidad y operar con las técnicas básicas para desarrollar actividades de enseñanza/aprendizaje en los entornos hipermedia.

- Desarrollar aplicaciones digitales para la realización de materiales videográficos con móviles y tablets para democratizar el uso de las infraestructuras y

equipamientos audiovisuales de las tecnologías emergentes de la comunicación.

- Conocer los nuevos sistemas de aprendizaje masivo abierto en línea (MOOC) y la utilización de campus virtuales.

- Facilitar la interacción didáctica de los profesores y de los alumnos, así como la interacción de los profesores entre ellos mismos y la de los alumnos entre sí, utilizando los contenidos, servicios y herramientas tecnológicas avanzadas para mejorar los procesos de trabajo cooperativo con la finalidad de potenciar un modelo de colaboración personalizado, en diferentes niveles de agrupamiento, basado en prácticas metodológicas activas que propicien la autonomía de aprendizaje y fomenten el pensamiento autónomo y crítico.

- Proponer un modelo de innovación educativa interdisciplinar a través del descubrimiento de las relaciones de convergencia entre la Narrativa Audiovisual y otras materias, buscando su aplicabilidad a través de los contenidos audiovisuales e hipermedia.

- Seleccionar y activar aquellos métodos, contenidos o estrategias educativas, transferidas de las materias en cuestión que se puedan compartir a través de criterios de interdisciplinariedad e innovación.

Objetivos Específicos

- Diseño de la app de creación y difusión videográfica "Tu vídeo móvil".

- Realizar recursos audiovisuales didácticos tanto videográficos como sonoros que sirvan de repositorio de las distintas narrativas audiovisuales. El alumnado crea los contenidos siguiendo una serie de pautas didácticas orientados por los docentes.

- Abrir líneas de investigación sobre los nuevos dispositivos de consumo de contenidos audiovisuales.

- Estudiar, analizar y explorar las posibilidades que ofrece la Web 2.0 para la búsqueda de relaciones de interdisciplinariedad entre Narrativa Audiovisual y otras materias como Arte, Publicidad, Sociología, Literatura o Tecnologías Audiovisuales, y buscar su aplicación didáctica por medio de acciones concretas.

- Crear una sede web que integre contenidos didácticos audiovisuales (clips de vídeos, podcasts, etc.) con diversas herramientas de la web 2.0 (blogs, fotoblogs, videoblogs, buscadores, YouTube, prensa on line, videojuegos, 3D, redes sociales, wikis, etc.) para su aplicación a cada materia y a su interdisciplinariedad.

- Testar la utilización de dichos contenidos por medio de distintas fórmulas (visionados en el aula, test, entrevistas, focus groups, etc.) en grupos de estudiantes y en usuarios de los contenidos.

- Dar a conocer el proyecto en jornadas, seminarios o actividades similares.

- Preparar el proyecto para su permanencia y actualización online en la red, de tal modo que sirva de aliciente para los alumnos de próximos cursos a la hora de iniciar su proceso de aprendizaje y de incorporar nuevos materiales y propuestas didácticas al mismo.

- Difundir el trabajo en redes sociales y eventos presenciales (congresos, jornadas, seminarios) para que accedan a los contenidos alumnos de otras facultades y el proyecto de innovación sea conocido y reutilizado más allá de la propia Universidad Complutense.

2. Objetivos alcanzados

En esta edición del proyecto de innovación se ha avanzado en la fundamentación y en la generación de modelos y pautas de trabajo para la obtención de los resultados propuestos según los objetivos planteados.

En primer lugar, se ha diseñado la app a nivel de ideación, fundamentación gráfica y plan de trabajo para su realización. Se han estudiado 15 aplicaciones similares en plataformas iOS y Android y se han establecido unas variables de análisis para desarrollar “Tu vídeo móvil”. En próximas fases del proyecto se llevará a cabo la creación de un flujo de trabajo para la programación de la app.

También se han realizado reuniones de trabajo y focus groups para recabar la opinión de expertos en la materia y tomar en consideración sus apreciaciones para la realización del proyecto en lo referente a la utilización de las tecnologías emergentes en la docencia virtual y en el desarrollo de productos aplicados para la enseñanza online.

Por otro lado, se han realizado dos actividades en el marco del proyecto: la Jornada técnica Icono14 de Comunicación Científica en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid y el Seminario de Creación de Vídeo Didáctico y Científico en la Facultad de Comunicación de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid.

Siguiendo los objetivos, se han realizado piezas en vídeo sobre comunicación científica del proyecto para difundir las intenciones del mismo y se plantea la creación de una web para su visionado.

Finalmente, se han sentado las bases para continuar con la investigación en próximas ediciones del proyecto de innovación en lo concerniente a la creación de los materiales audiovisuales y la app.

3. Metodología empleada en el proyecto

El proyecto, dentro del carácter metodológico heterogéneo al que hacíamos referencia anteriormente (que incluyen como base el Aprendizaje basado en problemas (ABP/PBL) y el desarrollo de proyectos) se ha guiado por el método Syllabus (sumario); una herramienta didáctica que parte del presupuesto de que las prácticas educativas activas ofrecen mejores resultados.

Ha combinado los elementos clásicos del constructivismo con las apuestas por el conocimiento social (socio-constructivismo) y el uso de las TIC como MOOC o campus virtual (Moodle).

Se ha seguido una estrategia metodológica que objetiva lograr que los alumnos/as

alcancen las competencias y capacidades básicas para desenvolverse de forma eficaz dentro de los sistemas multimodales de información en los ámbitos técnico, productivo y expresivo.

Los profesores han orientado el aprendizaje a partir de la puesta a disposición de los alumnos de esquemas, mapas conceptuales, referencias, etc. que contengan los tópicos básicos del tema tratado, sobre todo en relación al desarrollo de la APP y el planteamiento de situaciones problemáticas, con aportaciones de contenidos audiovisuales y multimedia, ya sean extraídos de la Red por los propios alumnos, principalmente, producidos y elaborados por ellos mismos, como contribución al trabajo educativo.

Las evaluaciones previas, la propuesta de contenidos conceptuales, el desarrollo de las actividades individuales, en pequeños grupos, o incluso en el gran grupo, los procesos de coevaluación, heteroevaluación y autoevaluación, encuentran en las diversas estrategias organizadas por el profesor desde el Campus Virtual, los entornos virtuales educativos, las aplicaciones educativas de la web 2.0; el sentido cooperativo, colaborativo y proactivo de profesores y alumnos estimulados por la interacción, la interactividad, la interdisciplinariedad y la asunción de objetivos conocidos y compartidos.

Así, en la segunda fase del proyecto, el alumno ha sido protagonista de la realización no sólo de los contenidos digitales de carácter narrativo, sino de la comunicación en las redes sociales, al testar su eficacia con otros compañeros o utilizar los materiales en otros contextos.

Siguiendo el planteamiento inicial del proyecto, se han desglosado las tareas en grandes bloques y, dentro de estas, en paquetes de trabajo que han sido asignados a cada miembro o grupo de miembros, con su definición temporal y el resultado esperado, con el fin de poder llevar a cabo una evaluación continuada del grado de alcance del proyecto, evaluando las posibles desviaciones que puedan producirse.

Se ha trabajado con las herramientas digitales, audiovisuales e hipermedia, disponibles, y se ha seguido el proceso metodológico de los PIMCD anteriores, como Campus Virtual, la Pizarra Digital Interactiva y Cámara de Documentos, el uso de herramientas de autor (eXeLearning, Atenex...) y metaversos (como SecondLife y SLOODLE, el uso de los recursos del Centro de videoconferencias de la UCM), así como las experiencias debatidas en las tres ediciones de las Jornadas de Innovación Didáctica en Narrativa Audiovisual (www.icono14.es/3Jidnav). Además, se ha documentado el desarrollo del proyecto a través de una herramienta de escritura colaborativa incluida en la web del Grupo Ciberimaginario (ciberimaginario.es)

Cada profesor ha realizado un seguimiento de su trabajo a través de la observación y describiendo cada procedimiento de su trabajo: estrategia, producción de conocimiento, participación e implicación de los alumnos, originalidad, grado de satisfacción, metodología docente y autoevaluación del procedimiento. En la planificación general ha llevado a cabo un proceso sistemático de registro de actividades, y resultados del Proyecto, que se documentan para su reutilización por parte tanto de los profesores participantes en el proyecto como de cualquier otro usuario para prácticas similares. Así, se procederá al registro audiovisual de sesiones tipo audiovisuales para ser difundidas en la red.

4. Recursos humanos

El carácter interdisciplinar del proyecto de creación de materiales de realización audiovisual y de creación de la App se asienta en especialistas en distintas materias, además de la Narrativa Audiovisual, que permiten configurar un grupo de trabajo que abarca desde el arte, el diseño gráfico y la publicidad, hasta otros campos como la literatura o la tecnología multimedia. Así, hay profesores de cada una de las áreas explicadas anteriormente. Cada docente orienta además a sus alumnos en la realización de la parte del trabajo que corresponda (creación, evaluación o difusión). Este proyecto se realiza en el seno de un grupo consolidado de investigación científica e innovación didáctica (www.gruposocmedia.es), con amplia trayectoria conjunta en el desarrollo de proyectos de innovación basado en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación; sin ir más lejos, esta propuesta, toma sus fundamentos en la experiencia de dos proyectos anteriores de innovación realizados al amparo de la convocatoria de la UCM, en la que la mayor parte de los miembros del grupo participaron, bien a través del propio proyecto, bien en el Seminario celebrado con motivo de la presentación de resultados del mismo. Ello muestra la capacidad formativa del proyecto y la consolidación de buenas prácticas docentes que apuntalan nuevas formas de intervención didáctica. En ellos han participado el propio director del proyecto, Francisco García García, Patricia Nuñez, María Luisa García, Roberto Gamonal, Mercedes López, Juan Carlos Alfeo, Julio Larrañaga, Manuel Gértrudix, Felipe Gértrudix, Mario Rajas, Aurelio del Portillo, Manuel Sánchez Cid, Gabriel Jiménez o Francisco Zurián.

Desde 2007, y hasta 2010, Francisco García García, como investigador principal, e Isidoro Arroyo Almaraz, Sergio Álvarez García, Felipe Gértrudix Barrio, como investigadores, vienen desarrollando el proyecto de "Investigación de Prácticas Innovadoras" de RED.es, de Ministerio de Industria, Turismo y Comercio en colaboración del MEC. Francisco García García ha dirigido varias Tesis Doctorales (Francisco José Durán, Sergio Álvarez, Mario Rajas, Felipe Gértrudix) y Proyectos de Investigación relacionados con el uso de las TIC en la Enseñanza y con la narrativa audiovisual. Con Mario Rajas Fernández, Roberto Gamonal y María Luisa García Guardia se ha trabajado

en un Proyecto de narrativa histórica "Vivir la Historia Hoy" (Convenio UCM-Ayuntamiento de Bailén) con innovaciones tanto en la producción de documentales como en el diseño de una acción educativa en Web y DVD y CDROM.

5. Desarrollo de las actividades

Si bien se ha llevado a cabo el proyecto en el sentido propuesto en los objetivos y métodos iniciales, no se ha profundizado en diversos aspectos debido a que el plazo de desarrollo de las distintas actividades no ha sido suficiente para acometer todo los aspectos deseados. Es por ello que el proyecto continúa activo y que se irá completando en distintas asignaturas y actividades académicas. La intención es ir realizando más materiales y acciones formativas para actualizar el repositorio de materiales llevados a cabo. El proceso de las actividades llevadas a cabo fue el siguiente: se segmentó el periodo de desarrollo del proyecto en cuatro grandes bloques, que se desarrollaron en un cronograma posterior y en la atribución a los distintos miembros del grupo de sus tareas pertinentes.

1. PREPARACIÓN: PLANIFICACIÓN Y DISEÑO

- Inicio del proyecto. Definición de tareas del grupo general, de los intergrupos y de las específicas de los profesores. En la reunión se profundizó en el proyecto: contenido, filosofía, objetivos, metodología, organización y procedimientos generales.
- Cada profesor aplicó a su materia el modelo estudiado en relación con la interdisciplinariedad y el uso de las tecnologías emergentes, así como una descripción del procedimiento de su acción didáctica específica.
- Preparación de herramientas, servicios y sistemas digitales para la creación de vídeos y diseño de la app. Decisión sobre el software empleado y la infraestructura tecnológica (servidores, programadores, etc.).
- Reserva de equipos audiovisuales (cámaras, sonido, editoras) de la Facultad de CC Información.
- Curso de formación a profesores y alumnos de doctorado sobre el uso de las aplicaciones educativas de la Web 2.0 y su aplicación didáctica.
- Diseño general de los vídeos y los contenidos propuestos.
- Análisis de aplicaciones y desarrollos hipemermedia similares.
- Planificación específica de las tareas a desarrollar en fases sucesivas.
- Justificación de gestión económica del proyecto y de los requerimientos materiales para la realización de los recursos audiovisuales e hipermedia.

2. DESARROLLO

- Propuesta de las actividades de aula. Planificación detallada de actividades.
- Presentación a los alumnos del programa y resultados que se esperan obtener de cara a la difusión en Moodle.
- Familiarización de alumnos con el uso de las herramientas a utilizar.
- Realización de todo el proyecto con los alumnos. Organización del trabajo de los alumnos con tareas específicas individuales y grupales: escritura de guiones, producción, puesta en escena, dirección de fotografía, música, montaje y postproducción.
- Implantación de las metodologías didácticas propuestas.
- Subir el material a la web y apertura del acceso a otros usuarios para pruebas.

3. EVALUACIÓN

- Evaluación inicial del arranque proyecto de innovación.
- Evaluación intermedia. Puesta en común de los primeros resultados en cada una de las distintas clases. Suponen un punto de inflexión y análisis en el proceso de evaluación continua que se realizará y que será documentado a través de la Wiki del proyecto.
- Evaluación final. Trabajo en común de los datos finales obtenidos. Análisis de los materiales elaborados.
- Conclusiones abiertas a la comunidad científica.
- Redacción de memoria incluyendo resultados académicos y gestión económica del proyecto.

4. DIFUSIÓN

- Celebración Jornada técnica Icono14 de Comunicación Científica en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid y el Seminario de Creación de Vídeo Didáctico y Científico en la Facultad de Comunicación de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid.
- Difusión en web del grupo Ciberimaginario
- Diseño de creación de un MOOC de creación audiovisual didáctica a partir del proyecto realizado.
- Solicitud de próximos proyectos de innovación educativa.