



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innova-Docencia

Convocatoria 2019

Nº de proyecto: 236

Aplicación de metodologías participativas como herramienta para incrementar la proactividad del alumnado en el estudio de la Comunicación Audiovisual

Responsable del proyecto: María del Mar Marcos Molano

Centro: 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 como herramienta para incrementar la proactividad del alumnado en el estudio de la Comunicación Audiovisual” consolida y expande investigaciones previas como “Aplicación de metodologías activas para el estudio de la Narración Audiovisual. Gamificación y Aula Invertida” (curso 16-17) y “Hacia una metodología activa para el estudio de la narración audiovisual a través del videojuego (curso 15-16). Ambos llevados a cabo gracias al apoyo obtenido en los Proyectos de Innova Docencia UCM.

En este proyecto hemos centrado nuestras líneas de trabajo en utilizar nuevos elementos incluidos en la versión 3.4 de Moodle para obtener nuevos datos de análisis sobre el aula virtual de las asignaturas de Dirección de Actores y Narrativa Audiovisual. Asimismo, se han impartido dos cursos de capacitación tecnológica en campus virtual para profesores de la facultad de Ciencias de la Información titulado “Curso de formación para docentes en Moodle 3.4”, en los cuales han participado 70 docentes.

Como **objetivo principal** del proyecto se ha planteado la continuación del desarrollo de un sistema participativo e interactivo tomando como base las metodologías de “Aula Invertida” y “Gamificación educativa” usando el campus virtual como plataforma de implementación de dicha metodología participativa.

Los **objetivos específicos** planteados durante el presente proyecto de investigación confluyen con los de anteriores proyectos al ser una continuación de los mismos:

- 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.

A la vez que se plantean nuevos objetivos:

- 1.5. Analizar los intereses y comportamientos del profesorado.

1.6. Formar al profesorado para la impartición de contenidos digitales a través de las herramientas existentes.

1.7. Utilizar herramientas tecnológicas disponibles en el ámbito universitario, como el Campus Virtual para la implantación de tareas fuera del aula.

1.8. Reforzar la comunicación entre profesorado y alumnado, incentivando la proactividad tanto dentro como fuera del aula para potenciar la autonomía y el interés de los estudiantes dentro de su aprendizaje con el fin de formar redes enriquecedoras y motivadoras.

1.9. Mejorar la satisfacción del estudiantado con respecto a las asignaturas que se imparten.

Con estos objetivos como guía para nuestro trabajo de investigación, el proyecto busca comprobar cómo los modelos de aprendizaje tradicionales no obtienen los resultados deseados en los actuales sistemas educativos comparando un campus virtual utilizado únicamente como repositorio bibliográfico frente a un campus pensado desde la necesidad de interactuar con el estudiante. Además de ofrecer dinámicas alternativas a los docentes a través del campus virtual para incentivar a que el estudiante se convierta en un agente activo en su proceso de aprendizaje.

Así pues, hemos utilizado el campus virtual UCM como nuestra principal plataforma de trabajo, dado que en anteriores proyectos de Innova Docencia se observó que los profesores preferían introducir cambios progresivamente en un espacio que les fuera familiar, el cual es el sistema Moodle que se encuentra implementado en todas las asignaturas de la universidad cuando se virtualizan.

¿Qué opinas de que se diese un mayor uso del Campus Virtual para ofrecer otra experiencia de clase?

150 respuestas

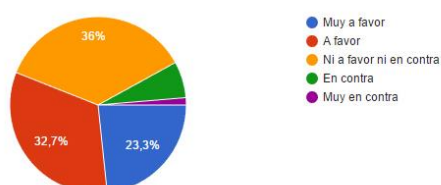


Figura 1: Gráfico de estudiantes

¿Cree que es buena una mayor utilización del Campus Virtual?

26 respuestas

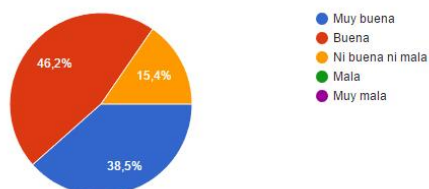


Figura 2: Gráfico de profesores

Por ello, en esta ocasión el principal objeto de estudio de esta investigación son los docentes en vez del alumnado, pues consideramos al profesor como mediador y facilitador del aprendizaje, por lo que es esencial que tenga un rol activo para incrementar la proactividad del alumnado. Así pues, este sistema de aula virtual requiere de la voluntad del docente para convertirlo como un factor protector en su labor, es decir que suponga un refuerzo positivo a la hora de hacer docencia, y no en un factor de riesgo ante una mala gestión. Por lo tanto, este proyecto pretende que el docente no utilice sólo el campus como un almacén bibliográfico, sino que vaya más allá. En consecuencia, el equipo docente necesita recibir una formación específica y actualizada, pues Moodle lanza periódicamente nuevas funcionalidades y modifica las anteriores, por lo que es imprescindible que haya una formación que cubra dichas novedades en el sistema. Con ello, el docente podrá disponer de un conocimiento actualizado de cómo utilizar el campus virtual para motivar a sus estudiantes.

2. Objetivos alcanzados

2.1 Realización de varias sesiones formativas para docentes en el sistema Moodle. Se han enseñado y profundizado en los principios básicos de dicha plataforma, ya que muchos necesitaban repasar o aprender desde el principio la forma de utilizar el aula virtual. De esta manera, se ha planteado un reto al tener que enseñar los fundamentos esenciales a la mayoría de los inscritos, así como desarrollar contenidos adicionales para los que tuvieran una base previa con respecto a la plataforma para que también aprendieran nuevas funcionalidades del campus y, por tanto, pudieran aplicarlas en sus clases.

2.2 Durante el curso 2019-20 se ha incrementado la presencia del uso del campus virtual tanto en Dirección de Actores como en Narrativa Audiovisual, haciéndolo imprescindible para la impartición de las asignaturas, ya que por un lado los estudiantes sólo podían entregar en los buzones de tareas los ejercicios en tiempo y forma, para afianzar su compromiso para con la asignatura, y por otro lado les facilitaban a los docentes su labor al tener sólo que corregir los ejercicios desde un único sitio.

2.3 Incentivar el uso del campus virtual desde las sesiones presenciales, es decir, incluir tareas que resolver en la propia aula virtual en vez de en el aula in situ con el objetivo de expandir los conocimientos de la materia y potenciar el trabajo individualizado. De este

modo, los estudiantes debían responder una pregunta lanzada por los docentes al final de una clase en el foro del campus para que los docentes en la siguiente sesión abrieran la clase con dicha pregunta. Con este sistema el docente ha obtenido una nueva forma de averiguar si los estudiantes han asimilado y acomodado correctamente los conocimientos impartidos en la clase anterior o en su defecto debe reforzarlos para que se asienten debidamente.

2.4 Proponer este sistema a otras asignaturas de la carrera de Comunicación Audiovisual e incluso de las otras carreras de la facultad. Se ha conseguido gracias a los cursos de formación llevados a cabo que en varias asignaturas empiecen a transformar sus asignaturas virtualizadas para hacerlas más atractivas para el estudiantado. Además, asignaturas como Fotografía o El audiovisual interactivo e internet pertenecientes a la rama de Grado o Máster oficial de Comunicación Audiovisual se han sumado a la incorporación de elementos que favorezcan una comunicación más dinámica, en este caso añadiendo un chat de Telegram en sus clases para facilitar una comunicación más directa e inmediata entre estudiantes y entre estudiantes y docentes de esas asignaturas.

2.5 En relación con el punto anterior se ha conseguido dinamizar la comunicación entre alumno y profesor a través de Telegram e incentivar el trabajo colaborativo entre los alumnos mediante esa aplicación de mensajería instantánea, además de reforzarlo con la herramienta “Foro” incluida en el campus virtual UCM. De este modo, se ha visto una evolución en estos tres aspectos: cada vez más los estudiantes se resuelven dudas entre ellos sin que el profesor tenga que mediar salvo para corregir posibles errores (figura 3); se establece una comunicación más directa con los docentes tanto de Narrativa Audiovisual como de Dirección de Actores (figura 4); y cómo por sí solos los estudiantes han empezado a compartir recursos que complementen su aprendizaje y a agruparse para realizar trabajos grupales siendo estudiantes que no se conocían previamente (figura 5). Asimismo, la participación en este tipo de chats es bastante elevada con una media entre los cuatro grupos analizados (los tres de Dirección de Actores y el de Narrativa Audiovisual) de unos 60 mensajes por grupo en una franja temporal de tres meses. Además, en los cuatro casos esta plataforma era de acceso voluntario, pero más del 65% de los matriculados en cada asignatura se incorporaron a los distintos grupos de Telegram.

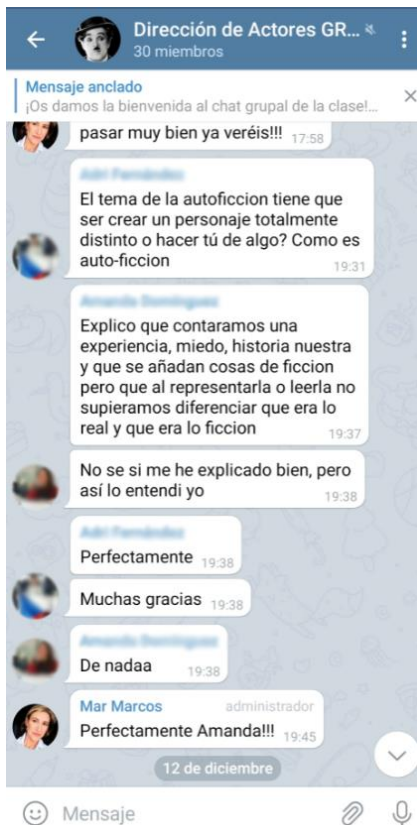


Figura 3: Conversación



Figura 4: Conversación



Figura 5: Conversación

3. Metodología empleada en el proyecto

La metodología empleada para el proyecto es el sistema de estudio de caso, con el cual se ha centrado la unidad de análisis en la Facultad de Ciencias de la Información, más concretamente en las asignaturas de Narrativa Audiovisual y Dirección de Actores. Para ello se realizó un seguimiento de cada grupo de estas asignaturas en el año 2019-2020 para comprobar el grado de proactividad que suscitó este experimento aplicando metodologías participativas entre los estudiantes. Por otra parte, también se analizó la capacitación tecnológica de los docentes de las tres ramas de la Facultad: Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad y Relaciones Públicas, así como su nivel de satisfacción con los cursos de conocimientos básicos sobre campus virtual UCM. De esta manera, se analizaron a los dos principales actores en el aprendizaje universitario: los docentes y los estudiantes.

4. Desarrollo de las actividades

Durante este proyecto de innovación docente se han llevado a cabo varias actividades, las cuales se exponen en los siguientes apartados:

4.1 Métricas del aprendizaje

Se estableció una dinámica en la que se planteaban preguntas en el foro sobre conceptos clave en la materia de Dirección de Actores. Se expusieron preguntas concretas que requerían una respuesta específica, por lo que con ello podíamos determinar si el estudiante había acomodado el conocimiento o si por el contrario no lo había asentado correctamente.

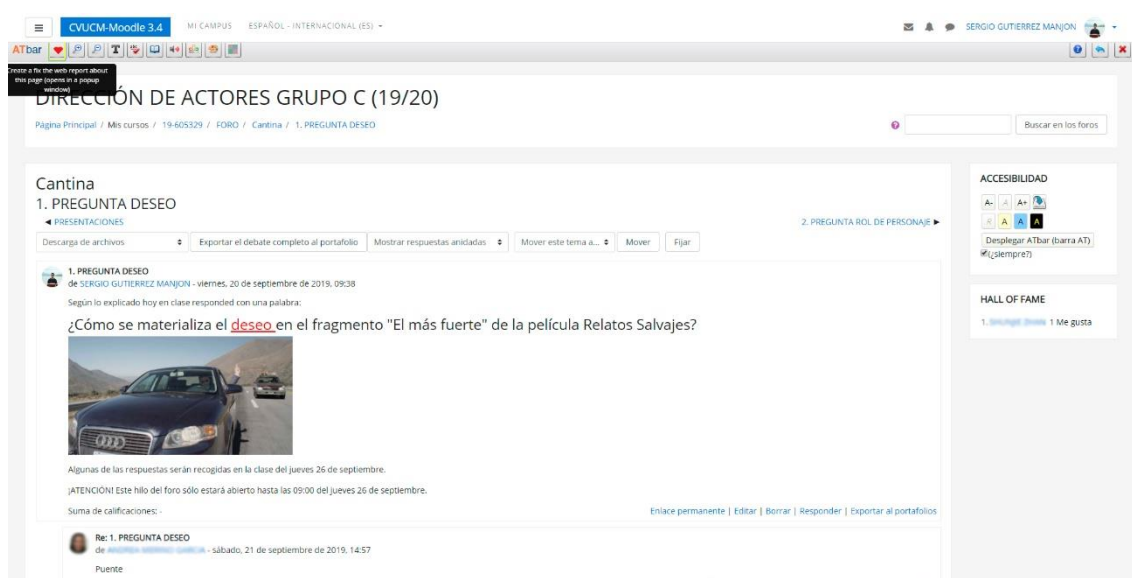


Figura 6: Captura de pantalla de actividad del foro

Con este tipo de dinámicas, totalmente voluntarias, y en las que participaban un 40% de la clase se pudo observar que los estudiantes no acomodaban correctamente el conocimiento. Así pues, en consecuencia, lo que el docente hizo fue volver a explicar dicho concepto en la siguiente clase para que se asentase correctamente. Con ello conseguimos ver que utilizando el foro se podían obtener métricas de aprendizaje, es decir, valores que determinaban el estado general de la clase en cuanto al desarrollo de sus competencias en torno a la materia. Además, también buscamos un sistema para que no supiera una sobrecarga de trabajo para el docente, ya que tendría que leer muchos

comentarios en el foro, por lo que se optó por preguntas muy concretas y simples que se pudieran responder en una frase o una palabra. De este modo, si el docente pulsaba en la herramienta “buscador” del navegador de Google Chrome e insertaba la palabra o concepto acertado directamente veía solo a los estudiantes que habían respondido de la forma esperada, así se conseguía agilizar el sistema al no tener que leer todos los comentarios con fallos y poder extraer un porcentaje entre las personas que habían acertado y las que no para determinar si era necesario volver a explicar dicho concepto.

4.2 Arquitectura de la información

Otra de las actividades desarrolladas este año fue comparar el índice de finalización entre un campus virtual desarrollado como un repositorio bibliográfico (figura 7) y un campus virtual desarrollado como espacio de aprendizaje continuo (figura 8). Para ello, se utilizó la misma asignatura, pero en dos pestañas diferentes. Por consiguiente, en ambas imágenes se puede observar un desarrollo de la arquitectura de la información diferente, mientras que en la figura 7 se trabaja sólo en el eje vertical y esto supone que haya elementos que se queden sin leer, en la figura 8 se diseñó la arquitectura tanto en el eje vertical como en el eje horizontal. En el horizontal se fragmentó la información por categorías, es decir, lecturas, ejercicios, clases virtuales y foro, mientras que en el eje vertical se compilaba la información ordenada por temas según la categoría a la que correspondiese cada actividad o recurso que se implementó en el propio campus.

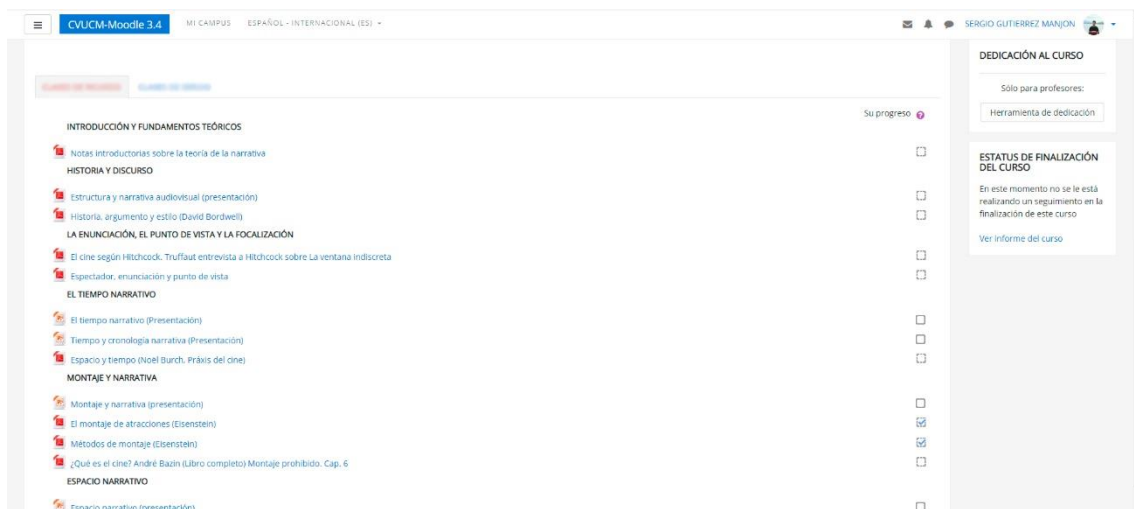


Figura 7: Captura de pantalla de campus como repositorio bibliográfico

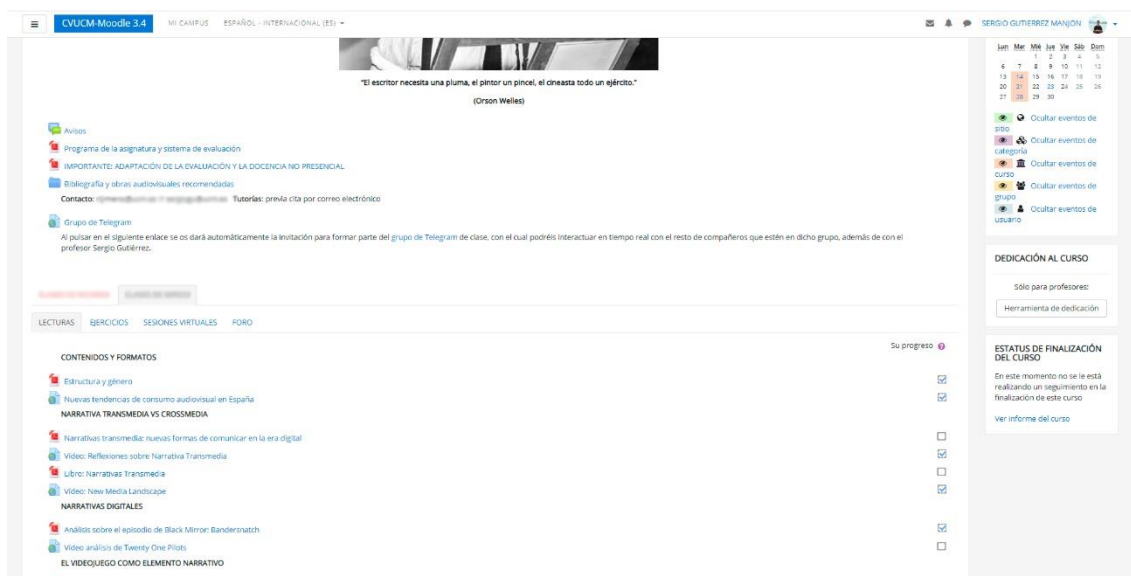


Figura 8: Captura de pantalla de campus como espacio de aprendizaje

A través de la herramienta “estatus de finalización del curso” del campus virtual UCM se pudo hacer un seguimiento de la materia en cuestión. Durante la docencia del primer docente que estableció el campus como repositorio (figura 7) los estudiantes no siguieron una evaluación continua, ya que durante el primer mes el indicador de descargas de los materiales que subía era menor a un 15% y en el segundo mes fue de un 30%. En cambio, durante la docencia del segundo docente que estableció el campus como espacio de aprendizaje continuo (figura 8) se pudo observar que durante el primer mes las descargas de documentos eran de un 45%, mientras que en el segundo mes tanto la descarga de material bibliográfico como la finalización de otras actividades puestas en el apartado ejercicios o en el foro tuvieron un indicador de compleción del 60%.

4.3 Cursos de formación en campus virtual para profesorado

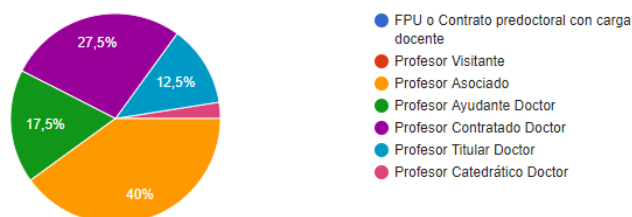
Se llevaron a cabo dos cursos de formación para profesores en el entorno del campus virtual UCM. La primera edición tuvo 30 docentes inscritos y se realizó en modalidad presencial, mientras que la segunda edición tuvo 40 docentes inscritos y se realizó en modalidad virtual. La razón por la que se realizó en modo virtual esta segunda edición se ha debido al estado de alerta proclamado en el Real Decreto 463/2020 del 14 de marzo, ante la crisis del Covid-19. Esto supuso un esfuerzo añadido para el investigador que realizó el curso al tener que readaptar ciertos contenidos que se impartieron en la

modalidad presencial. Sin embargo, de esta segunda edición se extraen los siguientes datos de una encuesta de satisfacción que contestaron la totalidad de los inscritos.

Este curso tuvo una duración de 32 horas repartidas en 7 días, del 23 al 31 de marzo con una duración estimada de 4 horas por sesión, en las que se aceptó a grupos reducidos de docentes para ofrecerles un seminario online lo más individualizado posible. Las otras 4 horas de formación fueron llevadas a cabo fuera del espacio de Blackboard Collaborate (modalidad de videoconferencia en directo) y se dedicaron a resolver dudas específicas que algunos docentes me hicieron llegar vía mail o incluso haciendo una videoconferencia privada. En esas 4 horas también se grabaron y editaron en un vídeo recopilatorio las sesiones virtuales que se dieron en directo para que los docentes pudieran volver a visionar el contenido posteriormente. A continuación, se detallan algunos aspectos de la encuesta de satisfacción.

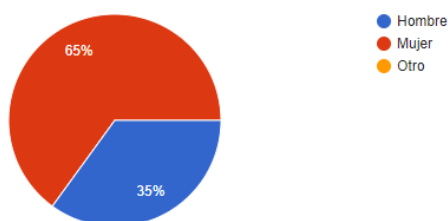
Posición dentro de la universidad

40 respuestas



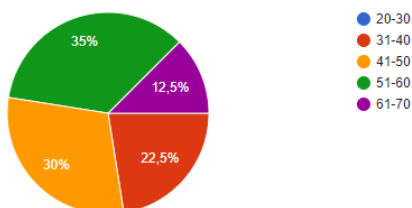
Sexo

40 respuestas



Rango de edad

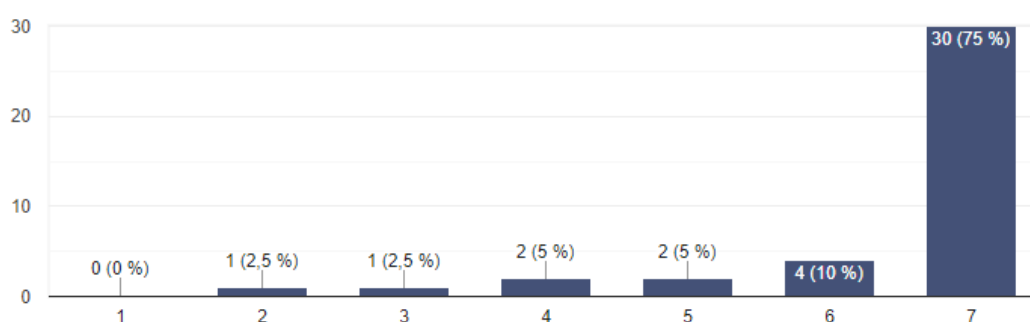
40 respuestas



La población de inscritos muestra que el 65% son mujeres y el 35% hombres. En cuanto al rango de edad se observa que hay una mayor distribución de los inscritos, aunque predominan dos rangos de edad el de 51-60 con un 35% y el de 41-50 con un 30%. Con respecto a su posición dentro de la universidad un 40% de los inscritos son profesores asociados seguidos de un 27,5% que son profesores contratados. De esto se discierne, que un porcentaje elevado de las personas inscritas tienen alrededor de 40 a 60 años y acaban de llegar a la facultad como es el caso de los profesores ayudante doctor.

1. El seminario me ha ayudado a conocer herramientas que desconocía

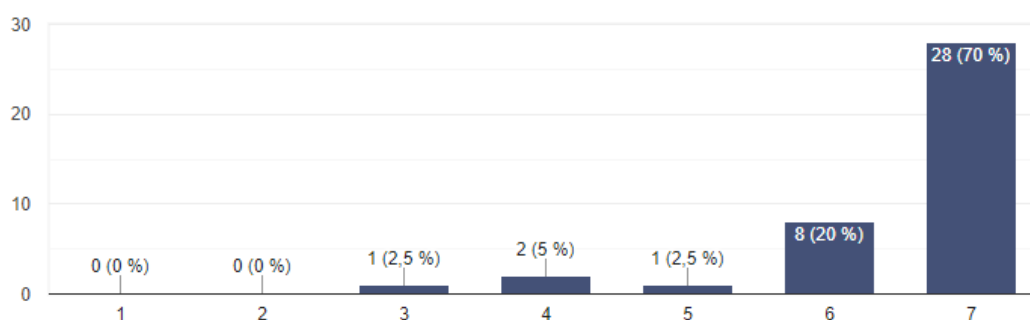
40 respuestas



En cuanto a los datos de satisfacción en el primer ítem se les preguntó si el curso les ayudó a descubrir nuevas herramientas dentro del sistema Moodle 3.4 (Campus Virtual UCM), a lo que un 75% de los inscritos contestó que estaba muy de acuerdo con la afirmación. Además, otro 15% también respondía positivamente a dicha afirmación, mientras que un 5% respondía negativamente.

2. El seminario ha hecho que quiera seguir aprendiendo e investigando sobre campus virtual

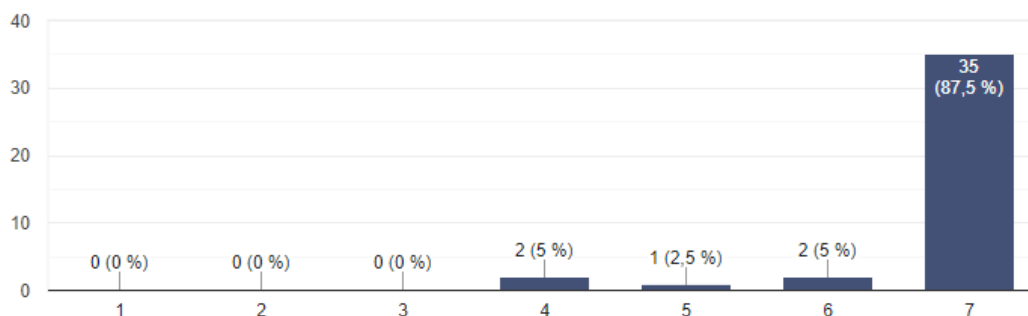
40 respuestas



Con respecto al segundo ítem, el 70% de las personas inscritas respondieron muy positivamente a que el seminario les había hecho que quisieran seguir aprendiendo e investigando sobre campus virtual. A su vez, un 22,5% también respondía favorablemente a dicha aseveración. En este caso sólo un 2,5% opinaba parcialmente en contra.

3. Estoy satisfecho con la formación impartida en el seminario

40 respuestas



En lo que se refiere a la última cuestión sobre el nivel de satisfacción con la formación impartida el 87,5% apoyaba muy positivamente dicha afirmación, mientras que un 5% también la apoyaba. En este ítem ninguno de los inscritos opinó que no estuviese satisfecho con la formación.

Por último, se dejó a la libre disposición de los docentes inscritos de que incluyesen propuestas de mejora o sugerencias para futuras ediciones del curso, si se diese el caso. Por ello, se hace un resumen de las ideas principales y se adjunta al final todas las propuestas. El ítem 4 titulado “Recomendarías para futuras ediciones...”. En este apartado contestaron 32 personas de 40 y entre las respuestas se observa que un alto porcentaje de inscritos querían que se diese en mayor profundidad algunas de las herramientas vistas en el curso. Asimismo, que el curso tuviese una mayor extensión y fuese menos intensivo, es decir que durase más en el tiempo y en sesiones más cortas dada la complejidad de la materia en cuestión. También varios inscritos apuntan a que haya más ediciones y que para los profesores que se incorporen en futuros cursos se les ofrezca este tipo de formación al empezar a trabajar en la facultad. Por último, varias personas indicaron que les gustaría que hubiese un curso por niveles de dificultad, ya que en todas las sesiones se impartió el mismo temario, pero había algunos usuarios que por su experiencia previa dominaban más la herramienta y querían profundizar en otros aspectos más complejos para personal con un nivel de conocimiento básico.

5. Conclusiones

Como conclusiones de esta investigación se manifiesta cómo la utilización del campus virtual UCM es necesaria, ya no sólo como complemento de la formación presencial sino como única posible herramienta de formación en casos excepcionales como el del Covid 19. Ante esta situación los docentes inscritos en la segunda edición del curso en el ítem 4 propusieron que estos cursos tuviesen una mayor duración y extensión en el tiempo, con el fin de cumplir las expectativas de las personas que quieren estudiar con mayor detenimiento más herramientas del Campus Virtual, así como que se planteasen más cursos similares en el futuro. Por otro lado, que la utilización activa del campus virtual incluso en una misma asignatura puede suponer un grado de compromiso por parte de los estudiantes muy distinto según cómo se organice la información y se dispongan los diferentes elementos de la materia. Asimismo, con otro tipo de actividades llevadas en este entorno de trabajo se pueden obtener métricas del aprendizaje muy valiosas para la labor del docente como incidir en la explicación de conceptos que se han podido asimilar, pero no acomodar, es decir que se han creído comprender, pero luego en supuestos prácticos no se han sabido aplicar. Además, con la creación de una comunidad de aprendizaje vinculada a aplicaciones externas al campus virtual, como es el caso de la utilización de Telegram, ha supuesto una dinamización de la comunicación y se han conseguido tender puentes comunicativos entre docentes y estudiantes en tiempos en los que una comunicación eficaz es el pilar esencial sobre la que se sostiene la educación actual. Así pues, este tipo de formación aplicada tanto a profesores como estudiantes se hace imprescindible para facilitar la docencia en el tiempo venidero.

6. 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 -Dirección de Actores- como contenedor para poner en marcha estas prácticas docentes, reformulando contenidos y analizando la mejor manera de adaptarlos al escenario metodológico del proyecto; el investigador predoctoral contratado por la UCM Sergio Gutiérrez Manjón, quien ha aplicado esta metodología en los contenidos de la asignatura Narrativa Audiovisual, como uno de los docentes de la materia, además de desempeñar la tarea de investigar, la impartición del curso de campus

virtual para docentes y la implementación de las nuevas funcionalidades de Moodle 3.4 en el aula virtual; por último, la doctoranda con un contrato industrial Irene Camps, encargada de diseñar el método de investigación y de servir de apoyo en las labores de trabajo de campo.

7. Justificación de la financiación otorgada

La financiación recibida por el vicerrectorado de calidad de la Universidad Complutense de Madrid se ha destinado al pago de un curso de la Fundación UNED para uno de los investigadores sobre Usabilidad y Desarrollo de Experiencia de Usuario. Gracias a la realización de este curso el investigador pudo desarrollar nuevas dinámicas en el campus virtual de las asignaturas analizadas, así como ofrecer una mejor formación a los docentes que se inscribieron en los cursos sobre capacitación tecnológica para campus virtual. También se ha destinado parte de esta financiación al pago de la inscripción a un congreso internacional para compartir los resultados de esta investigación con el resto de la comunidad científica.

8. 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.