



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2019/2020

Proyecto 296

Tipología de narrativas didácticas para YouTube: formatos didácticos audiovisuales realizados por el alumnado para innovar en el aprendizaje a través de las plataformas de streaming

María Luisa García Guardia

Facultad de Ciencias de la Información

Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

Objetivos Generales

- Introducir al alumnado presencial y virtual en la creación de materiales didácticos para plataformas de vídeo streaming en abierto (YouTube)
- Crear un canal en YouTube para ofrecer un catálogo completo de tipologías completas de vídeo de aprendizaje
- 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
- Estudiar géneros, formatos y tendencias de nuevas formas de enseñar en vídeo
- Idear y diseñar nuevos formatos audiovisuales para la enseñanza virtual
- Generar imagen de marca para la UCM a través de los materiales innovadores generados en redes sociales de vídeo
- Analizar las nuevas modalidades de cursos audiovisuales semipresenciales y online y desarrollar modelos de evaluación de la impartición abierta y difusión de los contenidos
- Conocer los nuevos sistemas de aprendizaje masivo abierto en línea (MOOC y NOOC) 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 relación, de trabajo cooperativo y colaborativo, con la finalidad de potenciar un modelo de trabajo 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

- Estudiar en profundidad las posibilidades del vídeo en YouTube
- Realizar contenidos didácticos audiovisuales para explicar conceptos, temáticas, clasificaciones o funciones de la narrativa audiovisual aplicada
- Experimentar con diversos formatos, géneros y tendencias de narrativa audiovisual orientados a la formación online o semipresencial

- Crear un curso experimental piloto 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, con YouTube como epicentro
- Realizar recursos audiovisuales didácticos tanto videográficos como sonoros que sirvan de repositorio de las distintas narrativas audiovisuales. El alumnado produce los contenidos siguiendo una serie de pautas didácticas orientados por los docentes
- 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
- Organizar unas Jornadas de Innovación Didáctica en Narrativa Audiovisual donde los propios alumnos pongan en común sus trabajos y debatan abiertamente sobre ellos
- 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
- Realizar una publicación colaborativa en soporte digital en Icono14 Editorial: "YouTube: aula audiovisual, los nuevos aprendizajes"
- Abrir líneas de investigación sobre los nuevos dispositivos de consumo de contenidos audiovisuales (como las tablets y los móviles) en los que los estudiantes puedan consultar, elaborar y difundir sus trabajos

2. Objetivos alcanzados

En esta nueva edición del proyecto de innovación, continuación de los anteriores, se han incorporado otra vez nuevos investigadores/docentes, se ha profundizado en los aspectos innovadores del proyecto precedente y se han diseñado los prototipos audiovisuales e hipermedia realizados por los alumnos y docentes involucrados en el anterior, el 18-19.

En primer lugar, se han analizado otras 200 piezas educativas atendiendo a los criterios estipulados en el proyecto: vídeos para MOOC o NOOC universitarios de las principales plataformas de cursos virtuales de estas modalidades (Miriadax, EDX, Coursera); materiales didácticos que incluyan contenidos, metodologías, competencias o evaluaciones; realización audiovisual avanzada (puesta en escena, cámara, sonido, iluminación, montaje); y piezas que destaquen por la innovación educativa planteada en el desarrollo de los distintos contenidos audiovisuales.

Por otro lado, se ha diseñado un canal de YouTube a partir del análisis de las plataformas de las universidades que ocupan los 300 primeros puestos del Ranking Shanghái.

Se han organizado una actividad de trabajo llevado a cabo en el proyecto de innovación: la 4ª Jornada técnica Icono14 de Comunicación Científica en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid (2019) y el Seminario de Audiovisual Español de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid (2019).

Igualmente, como en años anteriores, durante el proyecto se han llevado a cabo focus groups para recabar la opinión de expertos en la materia sobre los siguientes aspectos: conocer el uso del vídeo que realizan en asignaturas semipresenciales y online; analizar los materiales que ellos mismos producen en sus universidades o a título personal; recabar su opinión sobre el futuro de la utilización de contenidos digitales en la clase invertida o en nuevas modalidades de enseñanza semipresencial; por último, solicitar su valoración del proyecto de página web y de realización de contenidos audiovisuales digitales.

En cuanto a la realización de materiales audiovisuales, en cinco asignaturas se han escrito y realizado piezas en vídeo sobre enseñanza virtual de materias de comunicación audiovisual y se han producido materiales piloto de contenidos didácticos hipermedia.

Por último, se ha elaborado un proyecto para continuar con la investigación en próximas ediciones de la convocatoria en lo concerniente a la creación de los materiales audiovisuales orientados a realizar un MOOC sobre realización audiovisual (guion, grabación y montaje) y a la posibilidad de abrir un curso modelo para alumnos de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid.

3. Metodología empleada en el proyecto

El proyecto ha seguido la metodología de proyectos de innovación anteriores: 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 cursos virtuales 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 la directora del proyecto, María Luisa García, así como el director de los proyectos anteriores, Francisco García García, Patricia Nuñez, 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

El proyecto ha ido avanzando según el plan diseñado: como se ha señalado, se han cumplido los objetivos fundamentales. Sin embargo, al igual que en el curso pasado, no han podido completarse los distintos procesos puestos en marcha, fundamentalmente, porque el calendario de asignaturas y la convocatoria divergen en su cronograma.

Debido a ello, el proyecto continúa activo y 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, igual que en la convocatoria anterior, 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.

Cronograma

El proyecto se ha articulado en torno a tres fases fundamentales:

1. Organización, planificación y diseño: estructuración de los contenidos y creación de los grupos de trabajo (desde el momento de la concesión a octubre de 2019)
 2. Desarrollo de materiales audiovisuales según la tipología de vídeo educativo de YouTube (Octubre 2019-febrero 2020)
 3. Difusión en YouTube y evaluación de resultados (febrero-abril 2020)
- 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 (convocatoria 2020-2021).

Debido a la situación generada por la Pandemia de COVID-19, el proyecto se cerró en marzo finalmente, pero la memoria no ha sido completada hasta obtener todos los resultados de la investigación.