

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE ACTIVO Y GAMIFICACIÓN APLICADA A LA HISTORIA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Coordinación del Proyecto: Mercedes Álvarez San Román

Objetivo:

completar 10 actividades prácticas y 10 cuestionarios

Narrativa basada en una serie de TV



Dispositivos electrónicos (móviles, ordenadores) como herramientas útiles para la clase

Percepción positiva por el alumnado

95% Asistencia a clase

95% del alumnado

Completó satisfactoriamente al menos 8 actividades prácticas y sus cuestionarios

68% del alumnado

Completó satisfactoriamente las 10 actividades prácticas y sus cuestionarios

8,5

Nota media de la asignatura

Variedad de actividades

Propuestas de mejora

Revisión continua y actualización de las actividades

- Análisis de fuentes primarias
- Verificación de fuentes y de información generada por IA
- Aprendizaje cooperativo mediante role play

"Practice classes have really efficient quizzes and activities in a playful way, after which students remember information and make associations to get the best results"

"Las clases han sido de las mejores que he tenido en toda mi vida, la forma en la que plantea la explicación del temario no solo es efectiva, sino que también es divertida."

Contexto

Se ha aplicado a la asignatura Historia de los medios audiovisuales una metodología de aprendizaje activo a través de actividades prácticas. Con el objetivo de que estas sean percibidas en continuidad y contribuyan a la evaluación de la asignatura, se ha optado por aplicar una estrategia de gamificación: una narrativa permite obtener puntos (recompensas) y el/la estudiante pueda avanzar en su proceso de aprendizaje (misión) con un objetivo (meta).

1. Facilita la generación de conocimiento y el aprendizaje activo tanto autónomo como cooperativo.
2. Fomenta la motivación y la asistencia a clase.
3. Promueve la interacción del alumnado y su participación en el aprendizaje.
4. Reduce las distracciones ocasionadas por los dispositivos personales como teléfonos móviles y/o ordenadores

Desarrollo

Para gamificar la asignatura y aplicar una metodología de aprendizaje activo, se han seguido las siguientes pautas:

1. Planificación de una actividad práctica y de un cuestionario final para cada sesión con el grupo reducido (temario de la magistral).
2. El alumnado completa en el aula la actividad propuesta (de manera individual, por parejas, en grupo) y confirma lo aprendido superando un breve cuestionario por sesión.
3. Puesta en común de lo aprendido con la orientación del/la docente.
4. Si un/a alumno/a supera con éxito los 10 cuestionarios obtiene un 20% en la evaluación continua, si supera 9 un 18% y si son 8 un 16%. Si supera 7 o menos obtiene un 0.

Aplicación

Especialmente apropiado para asignaturas de Historia, ya que la narrativa del viaje en el tiempo facilita la gamificación.

Variedad de actividades basadas en aprendizaje activo que requieren documentación previa.

Planificación de los materiales que se van a utilizar en cada sesión y cómo se van a poner a disposición del alumnado (Aula Global, Google Drive, papel, etc.).

Cálculo adecuado de los tiempos para poder completar la actividad y el cuestionario.

Uso de herramientas digitales y plataformas de Inteligencia Artificial.



Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar
- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)
- Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



Sí X No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión