

Estrategias digitales de gamificación a nivel superior aplicada a guiones y libretos

Argelis Aurora Montero González



ISBN: 978-607-96854-3-0



Foro Internacional de Innovación Docente 2019

© La Red CESAL, 29 de diciembre de 2020
Prol. Reforma 1190 - 2812
Ciudad de México, 05349



Esta obra está bajo la licencia de Reconocimiento-No comercial – Sin trabajos derivados 4.0 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente, siempre que indique su autor y la cita bibliográfica; no la utilice para fines comerciales; y no haga con ella obra derivada.

Estrategias digitales de gamificación a nivel superior aplicada a Guiones y libretos

*Argelis Aurora Montero González
Mayo 30, 2018

*Universidad Autónoma de Chiriquí
Área Ciencias Sociales y Humanidades
David, Chiriquí, Panamá

Evaluando guion cinematográfico... a través de retos y trivias

Resumen: El aprendizaje basado en el juego o gamificación se aplica como una estrategia digital metodológica en el ámbito educativo universitario que permite incorporar elementos del juego para obtener resultados formativos y de aprendizajes significativos dentro y fuera del aula. Determinar cuál estrategia digital de gamificación se adapte exactamente a la temática de una clase o grupo es una tarea complicada. En el proceso de analizar el guion permite utilizar una herramienta muy útil para docentes y estudiantes: Kahoot.

Kahoot se aplica a través de una plataforma para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también permite la discusión y debate.

Palabras claves: Gamificación; Trivias y retos.

Contexto de la intervención

La estrategia digital de gamificación se aplica en la asignatura: GUIONES Y LIBRETOS (CS-260A). Asignatura dictada en segundo año de la Licenciatura de Comunicación y Tecnología Audiovisual, cuenta con dos (2) horas teóricas y dos (2) horas prácticas. Otorga tres (3) créditos por semestre. Esta asignatura no tiene pre requisitos.

El grupo asignado para implementar la estrategia de gamificación es el Grupo: II-A, jornada diurna, con el código de horario: 3084. Se constituye el grupo por 26 estudiantes legalmente matriculados en el primer semestre 2018, segmentados en 17 hombres y 9 damas.

Objetivos generales del curso:

- Dominar el vocabulario técnico para poder entender y comprender, planificar y desarrollar la temática de guiones y libretos.
- Entender y comprender que el guionista o libretista como comunicador social tiene derecho y obligaciones, según las normas principios y fundamentos legales, establecidos fuera y dentro del país, por leyes, convenios, acuerdos y otros.
- Formular un proyecto para elaborar un guion y un libreto.

Descripción de la intervención

La planificación es vital al momento de aplicar una nueva metodología en el desarrollo de la clase. Por consiguiente, se ha dividido en tres etapas: una primera etapa diagnóstica, seguido de una segunda etapa de aplicación (antes y durante la aplicación); finaliza con una última etapa de evaluación. Todo lo anterior permite tener una panorámica de las fortalezas y debilidades del grupo asignado.

En esta primera etapa diagnóstica se aplican las siguientes actividades:

I Etapa. Diagnóstica

- Indagar los conceptos de guiones y libretos.
- Discusión a través de un análisis de caso.
- Desarrollar redacción de resumen (Storyline) de una escena con elementos establecidos (Personaje, elementos complementarios, ambiente y época)
- Coevaluación. Escuchar las lecturas del story line para su crítica.

II Etapa. Aplicación.

En la aplicación de la teoría se establece las siguientes actividades



Logo de la película Verdad o Reto.

Actividades antes del proceso:

Colaborativo entre docentes y estudiantes:

- En coordinación con la Profesora Argelia Santamaría, se organiza gira al cine para analizar una muestra cinematográfica y aplicar los conceptos básicos. Se elige la película VERDAD O RETO, que tiene relevancia con la estrategia aplicada.
- Establecer hora, fecha, permisos, seguros de accidentes, costos.
- Asignar como trabajo práctico la recreación, a través de un video, de una escena de la película observada.

Docente responsable:

- Indagar las plataformas digitales de gamificación aplicadas a nivel universitario y seleccionar la plataforma digital de gamificación que se adapta a las necesidades del curso.
- Implementar la herramienta digital Kahoot, redactar las trivias y retos a través de la plataforma digital seleccionada.
- Validar el instrumento para su aplicación.

Durante el proceso:

Actividad 1. Ir al cine para analizar una muestra cinematográfica y aplicar los conceptos básicos.



Asistencia al cine local para observar la producción cinematográfica VERDAD O RETO

Actividad 2. Adaptación de escena. (Trabajo colaborativo) *Presentar la adaptación de escena a través de un vídeo.*

Se proyectan los trabajos en vídeos de las escenas y se analiza la estructura fílmica y su proximidad a la película original a través de una coevaluación. Considerar la trama, narrativa, secuencia de los hechos. Escenografía, diálogos, tiempo, vestuario, utilería, movimientos de cámara y encuadres.

Los aportes y sugerencias se realizan en forma oral.

<..\..\Pictures\VID-20180507-WA0052.mp4>



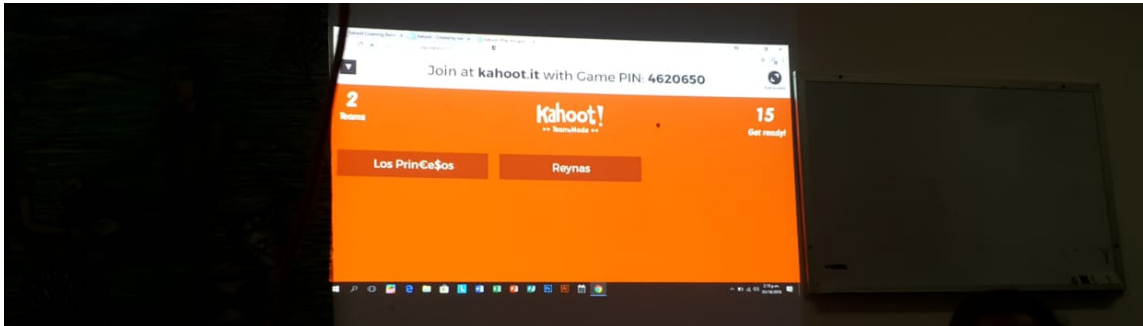
Actuación del estudiante... en la adaptación de escena.
En el recuadro inferior, escena original del film.

Actividad 3.Trivias colaborativas.

RETO COLABORATIVO:

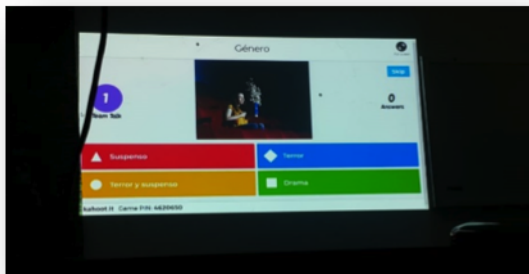


PrinCe\$os vs. *Reynas*

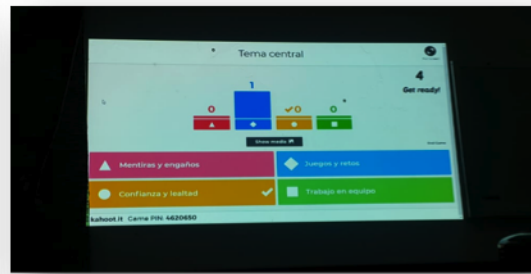


Plataforma Kahoot.Inicio de las trivias colaborativa.

Se considera el trabajo de colaborativo para responder las trivias de la película observada y las respuestas obtienen puntajes por su acierto y el tiempo de respuesta.El equipo que conteste primero y acertadamente obtiene el mayor puntaje, recordando que el puntaje es acumulativo. Al finalizar, la plataforma totaliza los puntajes y en el pódium de premiación se proclama el equipo ganador.Posterior a la participación en las trivias a través de Khoot se evalúan de resultados en una discusión para aclarar y reafirmar conceptos.



Proyección de las trivias (Test) en Kahoot.



Evaluación de las respuestas

Actividad 4. **Trivia individual con Jumble.**Se aplica igualmente a través de la plataforma Kahoot, en la trivia se utiliza la modalidad Jumble, que consiste en organización de ideas o conceptos. Se explica cómo conectarse al juego, esta vez de manera individual a través de los dispositivos móviles u otra herramienta tecnológica.Se proyecta la plataforma e inicia el juego.



Directrices para aplicar la plataforma Kahoot con opción Jumble.Auditorio Elsa Real, UNACHI.



Conectados y en juego...retos individuales!



Las puntuaciones se dan con inmediatez y la emoción crece al conocer sus puntajes

Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio

Evaluación diagnóstica:

Al tener un grupo de estudiantes complejo en sus individualidades, es importante la observación directa para valorar los indicadores: competencias de lectura comprensiva y redacción, análisis de casos, trabajo bajo presión de tiempo, uso de tecnología. Se aplica hoja de cotejo para los participantes. Con esto se logra detectar a dos estudiantes con problemas de aprendizaje, uno con dificultad en lectoescritura y comunicación oral. Sin embargo, en la parte práctica se adaptan favorablemente, igual en el uso y aplicación de tecnología lo superan notablemente.

Durante la aplicación:

Al exponerse a las trivias a través de la plataforma de Kahoot, el leer y responder contra reloj ocasionó algunas dificultades. Se corrige y se amplió el tiempo para analizar y responder las trivias. Sin embargo, al ser más complejo ordenar las secuencias y de manera individual (Jumble), se ajustó un lapso mayor de tiempo para organizar las respuestas.

El programa registra el resultado a través de tablas en forma general e individual.