

L.A.M.A.S - 2026

GAMIFICACIÓ, TEORIA I RECURSOS D'APRENENTATGE AMB EL SUPORT DE LA IA

Llenguatges audiovisuals i multimèdia

Grado en comunicación interactiva



Estudios de audiencia, testeo de productos y analítica web.

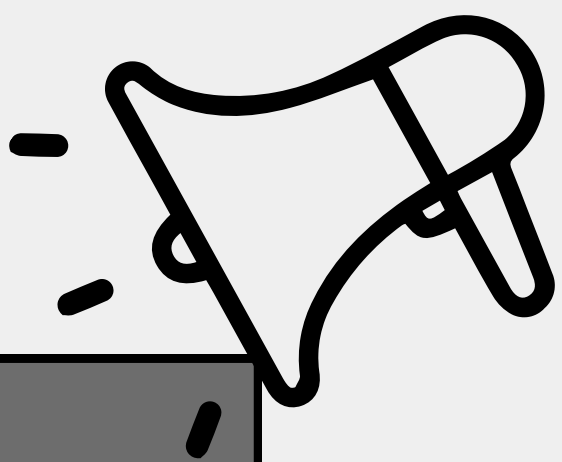
Máster Universitario en contenidos de comunicación audiovisual y publicidad

Priscila Alvarez-Cueva

7 de julio de 2026



DE LA FANTASÍA A
LA REALIDAD
LAMAS'26



Aterrizaje en nuevos conceptos,
nuevas prácticas.

Sobredosis de “abarcarlo todo”

Ingenuidad en la capacidad de
“autoregulación”

To do list:

Narrativa
audiovisual

Twine

Arquitectura
de la
información

Fundamentos
lenguaje
multimedia

Narrativa
interactiva

Lenguaje
audiovisual

IA
generativa

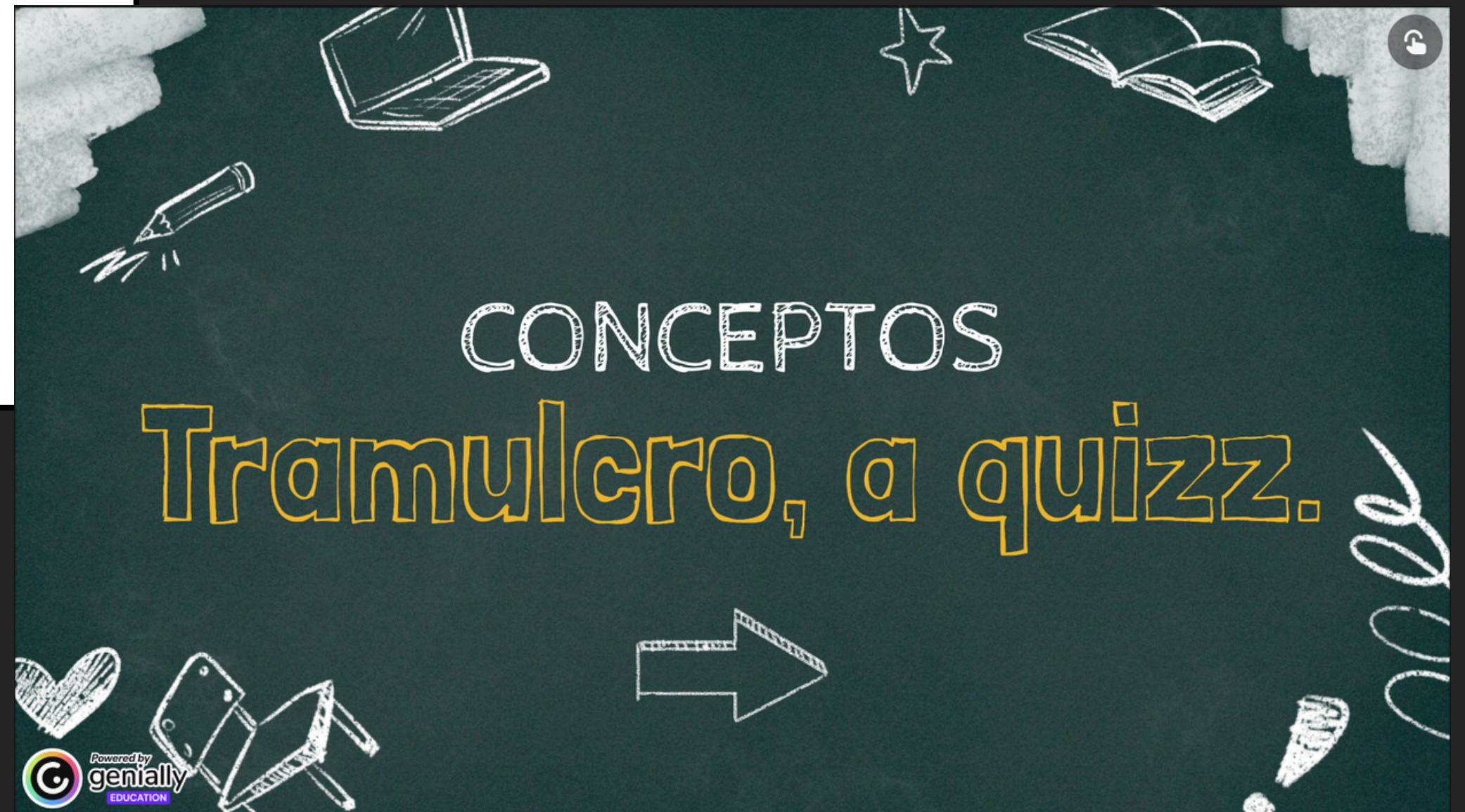
Diseño de la
interfaz

TRAMULCRO - Genially
MURDOK - NotebookLM

Selección de la temática

- ¿Cómo reforzar la **teoría clave** de la asignatura?
- *Gamificación interactiva* → aula con 55 personas.
- Configuración rápida e intuitiva.
- Licencias y limitaciones.

Aplicación: Genially
TRAMULCRO, a quizz.



Actividad interactiva en Genially

¿Multimedia, Crossmedia o Transmedia?

Objetivo de aprendizaje

Que el estudiantado:

- Distinga entre **multimedia**, **crossmedia** y **transmedia**
- Aplique los conceptos a **casos reales de la cultura popular**
- Justifique sus decisiones de manera argumentada

Estructura general de la actividad

- 📌 Tipo de Genially sugerido: **Presentación interactiva + juego de decisión**
- 📌 Duración estimada: **20–30 minutos**
- 📌 Modalidad: **individual o en grupos**

Pantalla 1 – Introducción

Enviar un mensaje a Copilot



El contenido generado por IA puede ser incorrecto

Conversación Copilot

PROCESO DE CREACIÓN

Automático ▾



Proporciona una actividad interactiva sobre multimedia, crossmedia y transmedia, con ejemplos de la cultura popular, que pueda implementar en Genially

Aquí tienes una actividad interactiva completa, lista para implementar en Genially, pensada para **primer año** y basada en **ejemplos de la cultura popular**. Está diseñada para fomentar la **participación**, la **toma de decisiones** y la **discusión conceptual**.

Actividad interactiva

“Detectives de medios: ¿multimedia, crossmedia o transmedia?”

Objetivo didáctico

Que el estudiantado:

- Identifique **multimedia**, **crossmedia** y **transmedia** en casos reales
- Analice **cómo circulan los contenidos**
- Justifique sus elecciones de manera argumentada

Dinámica general

- 📌 Modalidad: individual o grupal
- 📌 Formato Genially: **Juego interactivo / Clasificación / Quiz con feedback**
- 📌 Duración: 25–35 minutos

Cada ejemplo presenta un **caso breve**.

El alumnado debe decidir **qué tipo de estrategia predomina**.



Enviar un mensaje a Copilot



PROCESO DE CREACIÓN

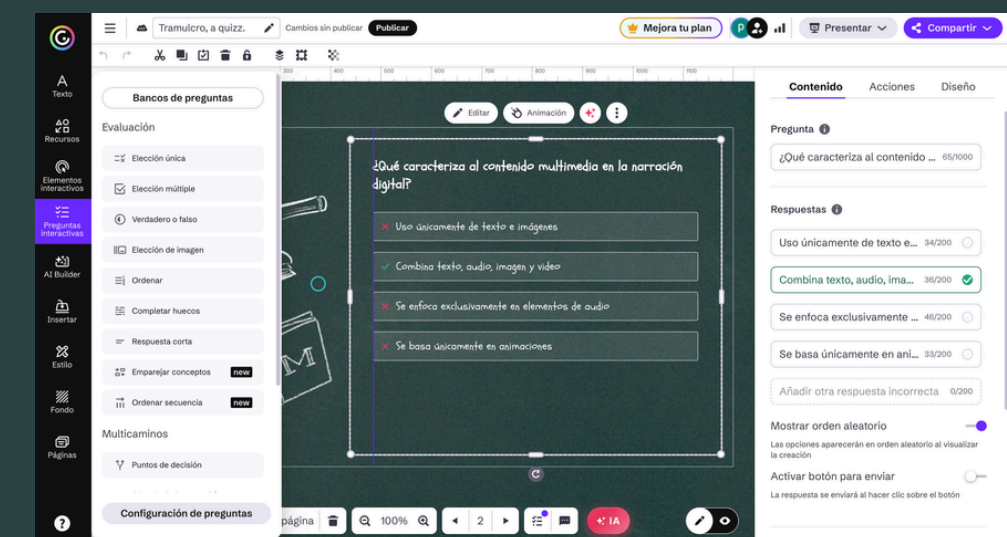
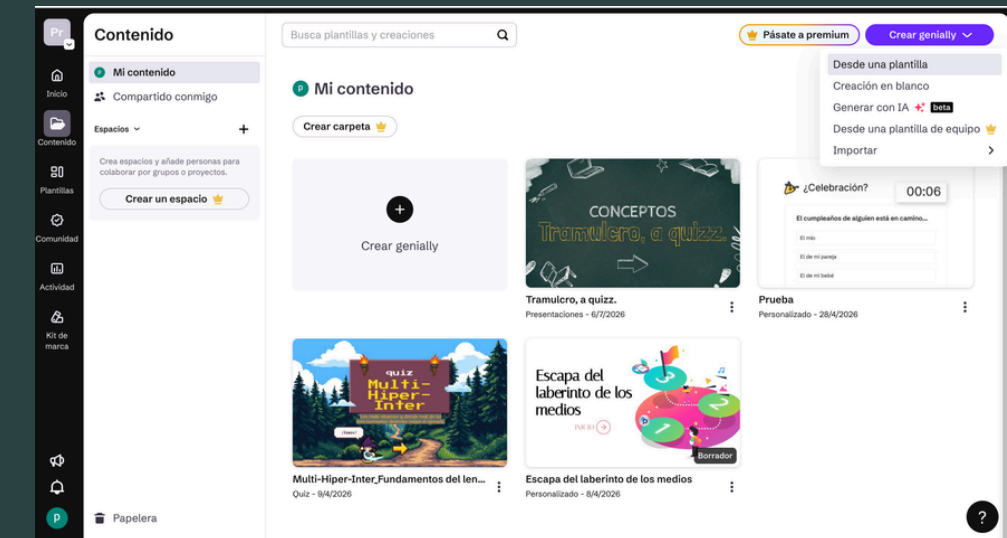
Proporciona una nueva actividad interactiva sobre multimedia, crossmedia y transmedia, con diez ejemplos de la cultura popular que no sean Disney/Pixar, Marvel o Star Wars. Dame las indicaciones para adaptarla en Genially

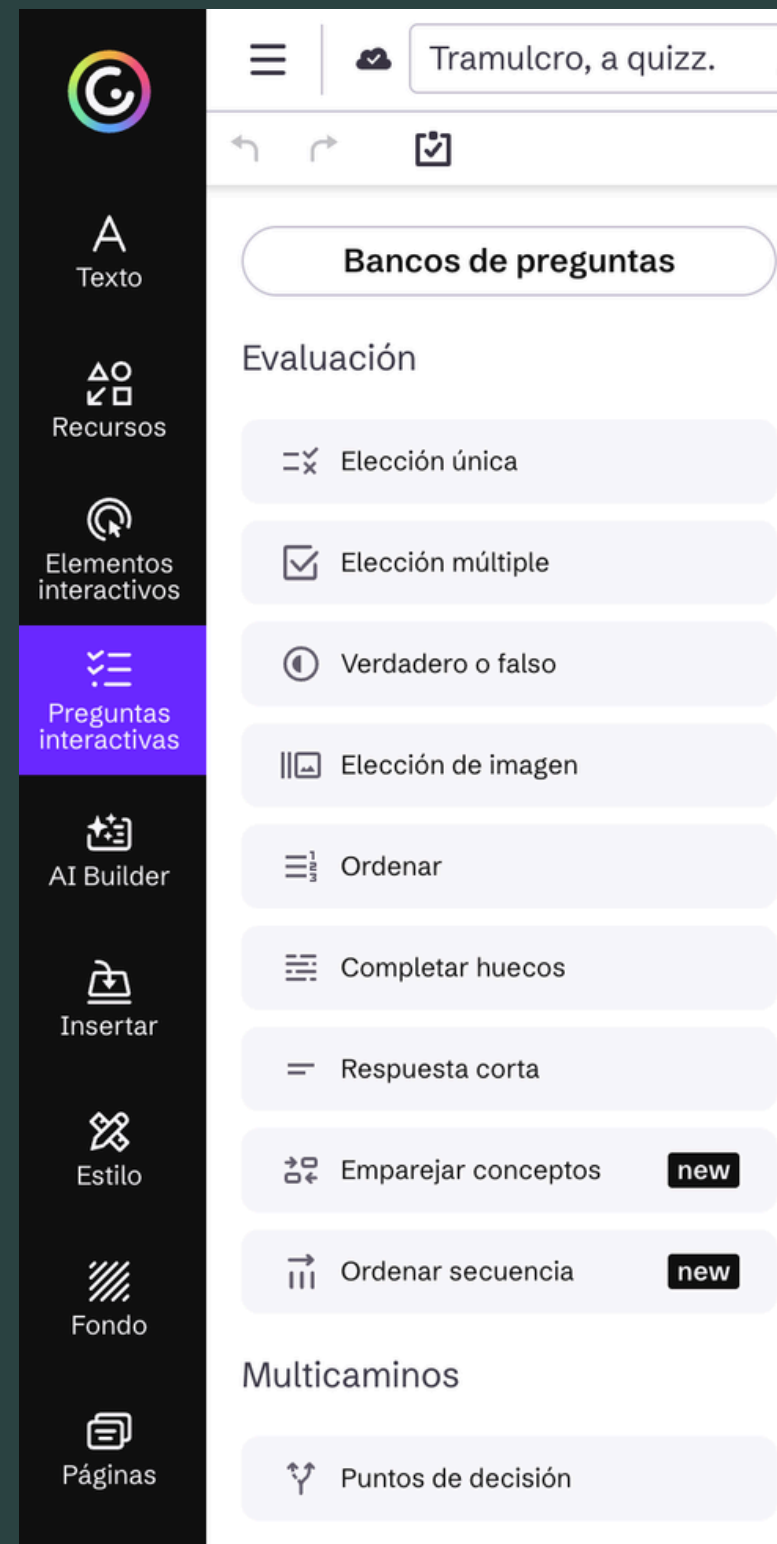
Conversación Copilot

Perfecto. Aquí tienes una **actividad interactiva nueva**, con **10 ejemplos de la cultura popular** (excluyendo Disney/Pixar, Marvel y Star Wars), **pensada específicamente para implementarse en Genially**, con indicaciones claras de adaptación.

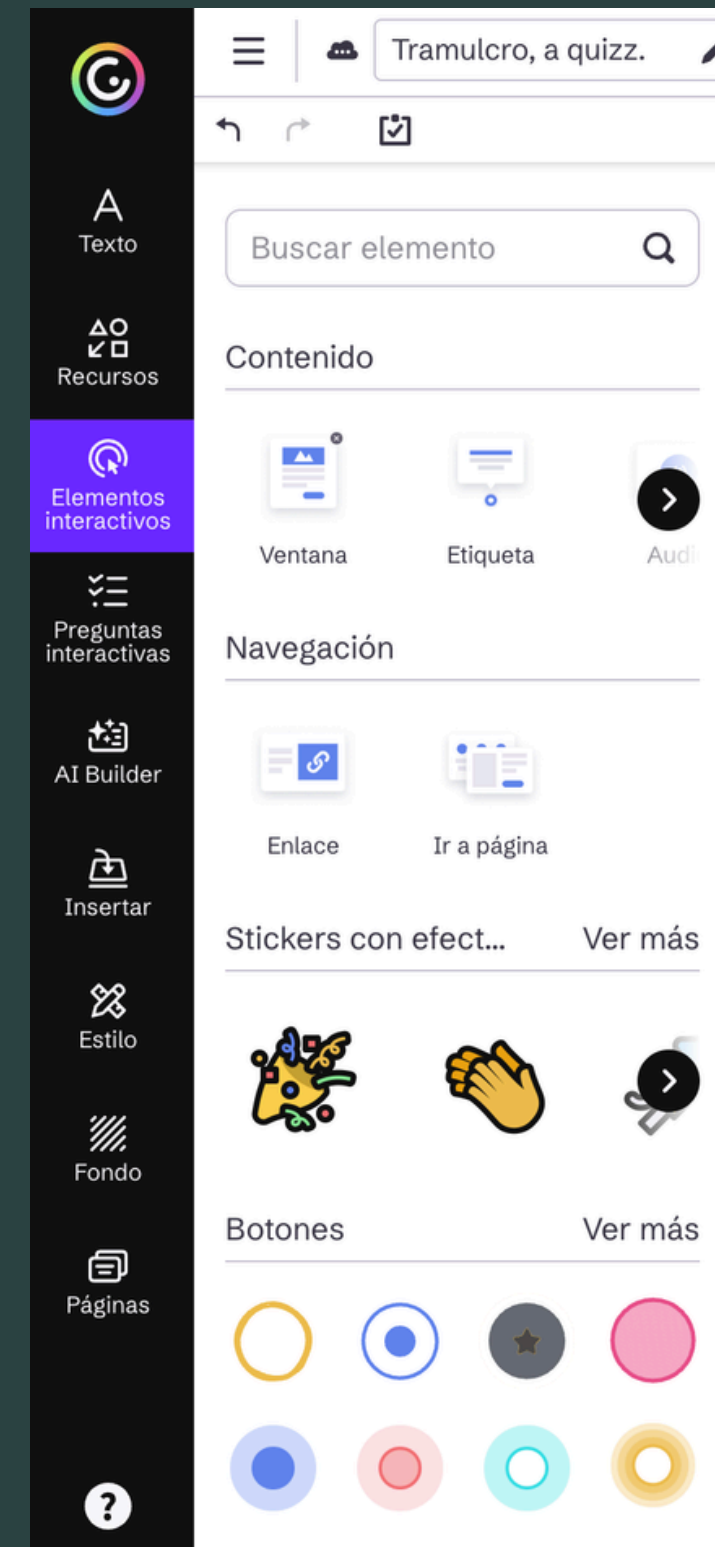


Pantallazos principales





PREGUNTAS Genially



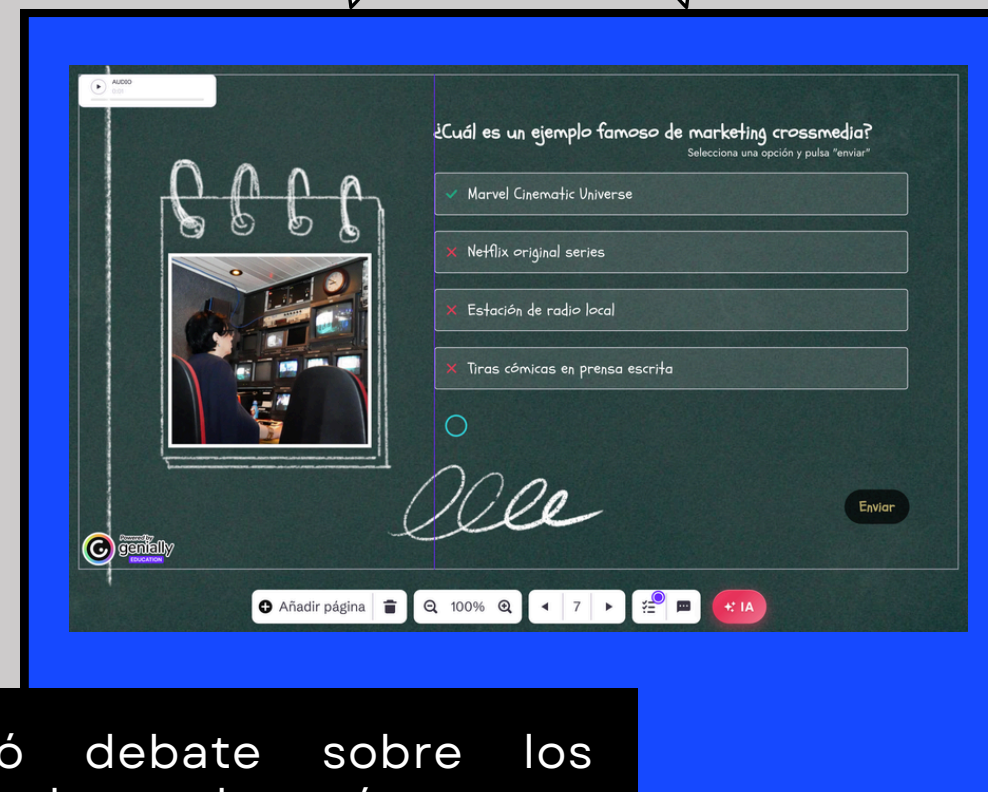
INTERACTIVIDAD Genially



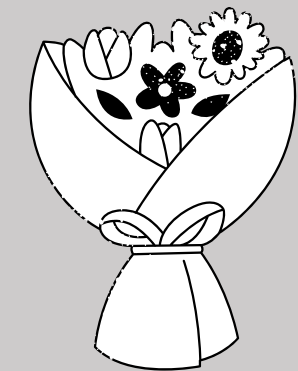
Gestión del talento en clase



- Actividad muy bien recibida.
- Participación sencilla a través del móvil.
- Refuerzo teórico.



Abrió debate sobre los ejemplos y de qué manera una marca/producto podría usar una u otra estrategia.



Capacidad de seguimiento y estadísticas de uso. Punto de partida para más contenido o recompensas.

Murdock - NotebookLM

- Una herramienta para estudiar/repasar **teoría clave** de la asignatura?
- *Estudio interactivo* → atemporal.
- Configuración sencilla y con referencias robustas.
- Versión gratuita.

Aplicación: NotebookLM

Tarjetas de estudio: El viaje de la heroína.

Heroína Fichas

Ver petición y 1 fuente



23/55

¿Cómo se llama la séptima etapa del viaje?

Mira la respuesta



👍 Contenido adecuado

👎 Contenido inadecuado

Narrativa audiovisual

Compartido

Crear cuaderno

Analíticas

Compartir

Ajustes

Fuentes

+ Añadir fuentes

Buscar nuevas fuentes en la Web

Web

Fast Research

Seleccionar todo

690. En qué consiste el Viaje de ...

Cibercultura y ciberculturas

Las leyes de la interfaz. | Hiperm...

manovich-el-leguaje-de-los-n...

narrativa audiovisual como reali...

Chat

Estoy revisando tarjetas didácticas basadas en las fuentes y me gustaría entender mejor una de ellas.

En el anverso pone: "¿Cómo se denomina la quinta etapa del viaje?"
La respuesta del anverso es: "Muerte y despertar espiritual"

¿Podrías explicarme este tema más detalladamente?

La quinta etapa del viaje de la heroína, denominada **"Muerte y despertar espiritual"**, representa el punto de inflexión crítico donde la búsqueda de éxito en el mundo exterior colapsa para dar paso a una transformación interna ¹ . A continuación, se explica este tema detalladamente basándose en las fuentes:

1. El vacío tras el éxito aparente

Esta etapa ocurre inmediatamente después de la **"ilusión del éxito"**, donde la heroína ha logrado reconocimiento, poder o estatus en un entorno dominado por valores masculinos ¹ ² . A pesar de tenerlo "todo", experimenta una profunda **aridez espiritual** y un sentimiento de vacío insoportable ¹ ² . Siente que ha sacrificado su alma y su corazón para encajar en un sistema que ahora percibe como opresivo o traicionero ¹ .

2. La crisis de identidad y el sentimiento de traición

La heroína vive un doble sentimiento de traición:

Empieza a escribir...

5 fuentes

Studio

Resumen de audio

BETA

Presentación

Resumen de video

Mapa mental

Informes

Tarjetas didácticas

Cuestionario

BETA

Infografía

Tabla de datos

Examen de Comunicación...

Hace 41 días

Examen de Narratología: El Viaje...

Hace 41 días

Heroína Fichas

1 fuente · Hace 130 días

Virtualidad Fichas

1 fuente

Añadir nota

NotebookLM puede ofrecer respuestas inexactas. Compruébalas.

Narrativa audiovisual

Compartido

Crear cuaderno

Analíticas

Compartir

Ajustes

Fuentes

+ Añadir fuentes

Buscar nuevas fuentes en la Web

Web

Fast Research

Seleccionar todo

690. En qué consiste el Viaje de ...

Cibercultura y ciberculturas

Las leyes de la interfaz. | Hiperm...

manovich-el-leguaje-de-los-n...

narrativa audiovisual como reali...

Chat

viernes, 27 de febrero d

Estoy revisando tarjetas didácticas basadas en las fuentes y me gustaría entender mejor una de ellas.

En el anverso pone: "¿Cuántas etapas componen la estructura narrativa del viaje de la heroína propuesta por Maureen Murdock?"
La respuesta del anverso es: "Diez etapas"

¿Podrías explicarme este tema más detalladamente?

La estructura narrativa diseñada por **Maureen Murdock** consta efectivamente de **diez etapas** que forman lo que ella denomina un **"círculo sagrado"** ¹ ² . A diferencia del modelo lineal de Joseph Campbell, este viaje no busca el descubrimiento de algo nuevo, sino el **redescubrimiento** de la propia esencia que la heroína ha tenido que ocultar o negar ² ³ . A continuación, se detallan estas diez etapas según las fuentes:

1. Separación del mundo femenino:

La heroína siente insatisfacción con el rol tradicional que la sociedad le impone y decide romper simbólica o realmente con ese entorno ⁴ . En la película *Valiente*, esto se observa cuando Mérida rechaza el matrimonio arreglado por su madre ⁵ .

2. Identificación con lo masculino:

Para buscar su identidad y éxito, la heroína

Empieza a escribir...

5 fuentes

Studio

Resumen de audio

BETA

Presentación

Resumen de video

Mapa mental

Informes

Tarjetas didácticas

Cuestionario

BETA

Infografía

Tabla de datos

Examen de Comunicación...

Hace 41 días

Examen de Narratología: El Viaje...

Hace 41 días

Heroína Fichas

1 fuente · Hace 130 días

Virtualidad Fichas

1 fuente

Añadir nota

NotebookLM puede ofrecer respuestas inexactas. Compruébalas.

Narrativa audiovisual

Compartido

Crear cuaderno

Analíticas

Compartir

Ajustes

Fuentes

+ Añadir fuentes

Buscar nuevas fuentes en la Web

Web

Fast Research

Seleccionar todo

690. En qué consiste el Viaje de ...

Cibercultura y ciberculturas

Las leyes de la interfaz. | Hiperm...

manovich-el-leguaje-de-los-n...

narrativa audiovisual como reali...

Chat

Estoy revisando tarjetas didácticas basadas en las fuentes y me gustaría entender mejor una de ellas.

En el anverso pone: "¿Qué autor clásico de "El héroe de las mil caras" afirmó que las mujeres no necesitan hacer el viaje porque ya "están ahí"?"
La respuesta del anverso es: "Joseph Campbell"

¿Podrías explicarme este tema más detalladamente?

La afirmación de la tarjeta es correcta y se basa en un intercambio real entre **Maureen Murdock** y **Joseph Campbell**. Para entender este tema a fondo, es necesario analizar la visión mitológica de Campbell y por qué Murdock sintió la necesidad de crear un modelo alternativo.

Aquí tienes una explicación detallada basada en las fuentes:

1. La postura de Joseph Campbell

Joseph Campbell, autor del influyente libro *El héroe de las mil caras*, sostenía que el monomito (el viaje del héroe) era una estructura universal ¹ . Cuando Maureen Murdock, quien era su alumna, le preguntó específicamente sobre el papel de las mujeres en este viaje, Campbell respondió con su ahora famosa frase:

"Las mujeres no necesitan hacer el viaje. En toda la tradición mitológica, la mujer [ya] está ahí. Todo lo que tiene que hacer es darse cuenta de que

Empieza a escribir...

5 fuentes

Studio

Resumen de audio

BETA

Presentación

Resumen de video

Mapa mental

Informes

Tarjetas didácticas

Cuestionario

BETA

Infografía

Tabla de datos

Examen de Comunicación...

Hace 41 días

Examen de Narratología: El Viaje...

Hace 41 días

Heroína Fichas

1 fuente · Hace 130 días

Virtualidad Fichas

1 fuente

Añadir nota

NotebookLM puede ofrecer respuestas inexactas. Compruébalas.

Narrativa audiovisual

Compartido

Crear cuaderno

Analíticas

Compartir

Ajustes

Fuentes

+ Añadir fuentes

Buscar nuevas fuentes en la Web

Web

Fast Research

Seleccionar todo

690. En qué consiste el Viaje de ...

Cibercultura y ciberculturas

Las leyes de la interfaz. | Hiperm...

manovich-el-leguaje-de-los-n...

narrativa audiovisual como reali...

Chat

jueves, 26 de febrero d

Crea un juego de tarjetas de estudio diseñad para que estudiantes de comunicación interactiva dominen las diez etapas del viaje de la heroína de Maureen Murdock.

¡Claro que sí! He diseñado un juego de **tarjetas de estudio (flashcards)** para que tus estudiantes puedan dominar las diez etapas del **Viaje de la Heroína** de Maureen Murdock.

Este recurso está pensado para que comprendan cómo este modelo se diferencia del clásico "Viaje del Héroe" de Campbell, enfocándose en un proceso de **redescubrimiento** y sanación interna en lugar de una búsqueda externa ¹ ² . Las tarjetas permitirán a los alumnos repasar cada fase del "círculo sagrado" propuesto por Murdock, incluyendo:

• La **separación inicial** de los roles tradicionales y la **identificación con lo masculino** ³ ⁴ .

• El concepto de la **"ilusión del éxito"** y el posterior **descenso a la Diosa** para recuperar la esencia femenina ⁵ ⁶ .

• Las etapas finales de sanación de los vínculos (madre-hija) y la **integración equilibrada** de las energías masculina y femenina ⁷ ⁸ .

Además, las tarjetas incorporan el análisis de la película **"Valiente" (Brave)** para

Empieza a escribir...

5 fuentes

Studio

Resumen de audio

BETA

Presentación

Resumen de video

Mapa mental

Informes

Tarjetas didácticas

Cuestionario

BETA

Infografía

Tabla de datos

Examen de Comunicación...

Hace 41 días

Examen de Narratología: El Viaje...

Hace 41 días

Heroína Fichas

1 fuente · Hace 130 días

Virtualidad Fichas

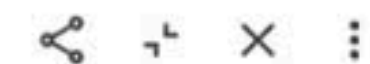
1 fuente

Añadir nota

NotebookLM puede ofrecer respuestas inexactas. Compruébalas.



Heroína Fichas



Ver petición y 1 fuente

Deshacerse de percepciones
tóxicas de la masculinidad y
mantener lo que es significativo.

Explicar



X 2

3 ✓



Contenido adecuado

Contenido inadecuado

 **NotebookLM** Todavía en desarrollo...

NotebookLM → Ofrece:

- Oportunidad de crear múltiples elementos que apoyan el proceso de aprendizaje: podcast, tarjetas de estudio, entre otros.

Al compartir, se puede revisar las consultas que se hagan dentro del notebook creado.

Manos a la obra

1. Identificar la temática
2. Preparar los recursos: PDFs, web, videos, etc.
3. Recomendación: validados previamente por el profesorado.
4. Prompt claro: ROL-acción.
5. Verificar respuestas, interactividad y compartir.

POSIBLE ACTIVIDAD ALUMNADO:

- Máster Universitario en Contenidos audiovisuales y publicidad.

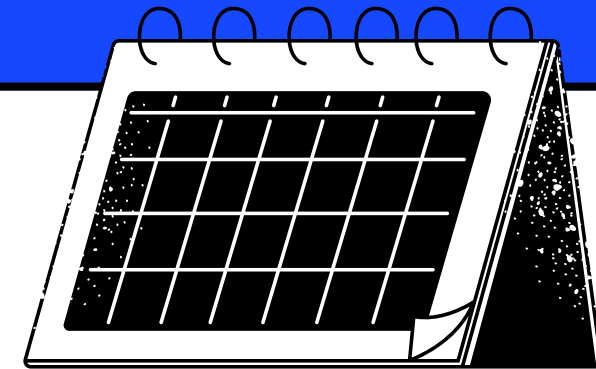




Estudios de audiencia, testeo de productos y analítica web.

Máster Universitario en contenidos de comunicación audiovisual y publicidad

ACTIVIDAD



Preparar una carpeta con los siguientes archivos:

- 2-3 lecturas (artículos académicos) en formato PDF - debieron traerla
- Una breve entrevista sobre el tema a investigar (duración de 5 minutos) - la hacemos en clase
- Un video de YouTube sobre el tema a investigar (enlace y de no más de 10 minutos) - lo buscamos en 10 minutos

CREAMOS **UN PODCAST** con el material recopilado.

Se sube, como trabajo final, el podcast y un texto breve de entre 500 y 800 palabras analizando el contenido. Opiniones, mejoras, etc.



Gestión del talento en clase



- Actividad muy bien recibida.
- Participación sencilla e intuitiva.
- Apoyo para TFM.



El análisis crítico (escrito) fue interesante: Preferencia por la voz humana.

Aprendizajes

Genially:

Herramienta para acompañar clases teóricas y gamificar.

NotebookLM:

Herramienta para estudio y generación de herramientas de aprendizaje.

LAMAS 2026 - MUCAP 2026

iGracias!



priscila.alvarez@uab.cat



@prisalvarez1104