

Comunicación Viva: Explorando la Educomunicación Interdisciplinaria

Ciencias de la Educación | Educación general | Design Thinking

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito introducir a los estudiantes universitarios en el campo de la educomunicación como una interdisciplina que integra educación y comunicación. A través de actividades basadas en la metodología Design Thinking, los estudiantes comprenderán la capacidad comunicativa inherente al ser humano y distinguirán claramente entre comunicación e información desde una perspectiva epistemológica. Además, explorarán el cambio paradigmático del rol del receptor pasivo hacia el prosumidor educativo, activo y creativo en procesos de aprendizaje. Este conocimiento es fundamental para que los futuros profesionales comprendan las dinámicas comunicativas actuales, que impactan tanto en contextos educativos como sociales, y los prepara para diseñar estrategias educativas innovadoras, inclusivas y participativas. La educomunicación conecta con su vida cotidiana al hacer visible cómo los medios, la tecnología y la interacción social influyen en la construcción del conocimiento y en la formación de ciudadanos críticos y comprometidos.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar la capacidad comunicativa del ser humano desde una perspectiva interdisciplinaria.
- Distinguir epistemológicamente entre comunicación e información en contextos educativos.
- Argumentar el cambio del receptor pasivo al prosumidor en el ámbito de la educomunicación.
- Aplicar la metodología Design Thinking para idear propuestas que integren la educomunicación en prácticas educativas.

Recursos Necesarios

- Pizarra blanca y marcadores de colores.
- Proyector y computadora con conexión a internet.
- Presentación digital con conceptos clave y ejemplos visuales (PowerPoint o PDF).
- Hojas tamaño A3 para mapas conceptuales y prototipos.
- Post-its de varios colores (mínimo 30 por grupo).
- Marcadores para escribir en hojas y post-its.
- Video corto introductorio sobre educomunicación (5 minutos).
- Hoja de trabajo impresa con preguntas guía para actividades.
- Plataforma digital para compartir documentos (Google Drive, Classroom o similar) — opcional.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre conceptos generales de comunicación y educación.
- Experiencia previa en trabajos colaborativos y discusiones grupales.
- Familiaridad con el uso básico de tecnologías digitales para presentaciones y búsquedas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica que en esta sesión explorarán cómo la educomunicación integra educación y comunicación para transformar el aprendizaje, y por qué es fundamental entender la diferencia entre comunicación e información. Resalta la importancia de pasar de un papel pasivo a uno activo en los procesos educativos.

Activación de conocimientos previos

Docente: Plantea la pregunta detonadora para abrir el debate:

- “¿En su experiencia, cuál es la diferencia entre comunicar y simplemente informar? ¿Pueden dar ejemplos?”

Estudiantes: En plenaria, comparten ideas y ejemplos breves, mientras el docente anota puntos clave en la pizarra para visualizar conceptos iniciales.

Motivación y enganche

Docente: Muestra un dato curioso: “Según estudios, el 70% del aprendizaje humano depende de la comunicación interpersonal activa, no solo de recibir información”. Luego presenta un video corto (5 minutos) que ejemplifica el rol del prosumidor en entornos educativos digitales.

Estudiantes: Observan el video prestando atención a los ejemplos de interacción y participación activa.

Contextualización

Docente: Conecta el tema con la vida cotidiana planteando: “Ustedes, como futuros profesionales, vivirán en un mundo donde no basta con recibir información: deben ser creadores, críticos y comunicadores activos. La educomunicación les ofrece herramientas para ello.”

Estudiantes: Reflexionan brevemente y expresan en voz alta cómo ven su rol actual y futuro respecto a la comunicación educativa.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 80 minutos

Presentación del contenido

Docente: Introduce el contenido mediante la metodología Design Thinking, explicando brevemente las fases que seguirán en la sesión: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. Destaca que el aprendizaje será activo, colaborativo y centrado en resolver preguntas reales sobre la educomunicación.

Actividad 1: Empatizar con el receptor educativo

- **Objetivo:** Analizar la capacidad comunicativa del ser humano desde una perspectiva interdisciplinaria.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3-4 personas, identifiquen y describan las características y necesidades comunicativas de un receptor en un contexto educativo digital y presencial.
 - Usen post-its para anotar ideas y sentimientos que el receptor puede tener en esos entornos.
 - Discutan cómo la comunicación puede ir más allá de la simple transmisión de información.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Mapa de empatía visual en hoja A3 con ideas clave y emociones del receptor.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Circula entre grupos, pregunta: “¿Qué diferencias notan entre comunicar e informar?”, “¿Cómo creen que el receptor puede participar activamente?”, y guía a profundizar en la perspectiva interdisciplinaria.

Actividad 2: Definir y distinguir conceptos

- **Objetivo:** Distinguir epistemológicamente entre comunicación e información en contextos educativos.
- **Instrucciones:**
 - Con base en el mapa de empatía, cada grupo formula una definición clara y diferenciada de “comunicación” y “información”.
 - Identifican ejemplos reales donde la información no se convierte en comunicación efectiva.
 - Comparten sus definiciones en plenaria para construir un consenso colectivo.
- **Organización:** Grupos y luego plenaria.
- **Producto:** Definiciones escritas en hojas y consensuadas en discusión grupal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita el debate, clarifica dudas epistemológicas y ayuda a sintetizar conceptos clave.

Actividad 3: Idear y prototipar el rol del prosumidor

- **Objetivo:** Argumentar el cambio del receptor pasivo al prosumidor educativo y aplicar Design Thinking para crear propuestas.
- **Instrucciones:**

- Los grupos idean una propuesta práctica que fomente el rol activo del prosumidor en un contexto educativo real (p. ej., aula, plataforma digital, comunidad educativa).
- Construyen un prototipo visual o esquema sencillo en hojas A3 que describa su propuesta.
- Preparan una breve explicación para presentar a sus compañeros.

- **Organización:** Grupos.

- **Producto:** Prototipo visual + exposición corta (3 minutos).

- **Tiempo:** 35 minutos.

- **Rol del docente:** Observa procesos, pregunta: “¿Cómo su propuesta cambia el rol del receptor?”, “¿Qué competencias se desarrollan?”, y guía a mejorar el prototipo.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a investigar ejemplos adicionales de educomunicación en diferentes culturas o tecnologías y compartir en un foro digital o resumen breve.

- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** El docente proporciona preguntas guía adicionales, ejemplos concretos y apoyo individual para entender las definiciones y construir el prototipo.

Transiciones

Luego de cada actividad, el docente realiza un breve resumen y conecta el aprendizaje con la siguiente fase: de empatizar a definir, de definir a idear y prototipar, asegurando que los estudiantes comprendan la lógica del proceso para integrar la educomunicación como práctica interdisciplinaria.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis

Docente: Propone como cierre la creación colectiva de un mapa mental en la pizarra que recoja las ideas centrales trabajadas: capacidad comunicativa, diferencia entre comunicación e información, y el rol del prosumidor educativo.

Estudiantes: Participan aportando palabras clave, conceptos y ejemplos, mientras el docente estructura el mapa mental.

Reflexión metacognitiva

Docente: Formula las siguientes preguntas para que los estudiantes respondan en sus hojas de trabajo y compartan voluntariamente:

- ¿Cómo ha cambiado tu percepción sobre el papel del receptor en la comunicación educativa?
- ¿Qué diferencia epistemológica clave identificaste entre comunicación e información?
- ¿De qué manera aplicarías el rol del prosumidor en tu futura práctica profesional?

Retroalimentación

Docente: Proporciona retroalimentación inmediata destacando aportes relevantes, corrigiendo confusiones conceptuales y felicitando la creatividad y participación activa. Invita a continuar reflexionando sobre el tema fuera del aula.

Transferencia

Docente: Conecta con futuras sesiones o actividades prácticas indicando que la educomunicación será una herramienta transversal en su formación, para diseñar estrategias educativas innovadoras y participativas.

Tarea o reto

Docente: Propone que, para la próxima clase, cada estudiante identifique un ejemplo cotidiano (en redes sociales, medios o aula) donde se observe al receptor como prosumidor, y prepare una breve explicación escrita o audiovisual para compartir.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante la fase de desarrollo (observación y productos de actividades) y sumativa en el cierre (mapa mental colectivo y reflexiones escritas).

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y representar la capacidad comunicativa humana (Objetivo 1).
- Claridad y precisión para distinguir comunicación e información (Objetivo 2).
- Argumentación coherente sobre el rol del prosumidor educativo (Objetivo 3).
- Creatividad y aplicación práctica en el prototipo usando Design Thinking (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para observar participación y aportes en actividades grupales, rúbrica para evaluar definiciones y prototipos, y autoevaluación para reflexión metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje: Mapas de empatía, definiciones consensuadas, prototipos de propuestas educomunicativas, mapa mental colectivo y respuestas a preguntas reflexivas.