

Convergencia Digital: Explorando los Lenguajes

Multimedia y Transmedia

Ciencias Sociales y Humanas | Comunicación | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de la asignatura de Comunicación con el propósito de introducirlos en la convergencia digital y su impacto en los lenguajes comunicativos: textual, audiovisual, gráfico y sonoro. A través de un enfoque centrado en el Aprendizaje Basado en Proyectos, los estudiantes explorarán cómo estas formas de lenguaje se integran en productos multimedia y transmedia que responden a problemáticas reales del contexto social y cultural.

Los estudiantes aprenderán a analizar críticamente los fundamentos de la convergencia digital, a identificar características propias de cada lenguaje y a diseñar productos comunicativos que integren estos elementos de manera coherente y creativa. Este conocimiento es fundamental en la era digital, donde la comunicación se construye de manera interdisciplinaria y con múltiples plataformas.

El plan conecta con la vida real de los estudiantes al estimular la creación de productos que puedan tener aplicación en ámbitos profesionales y sociales actuales, como campañas digitales, narrativas transmedia o proyectos audiovisuales colaborativos, favoreciendo su desarrollo de competencias comunicativas, tecnológicas y de trabajo en equipo.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los fundamentos de la convergencia digital en los lenguajes textual, audiovisual, gráfico y sonoro.
- Diseñar productos comunicativos que integren principios multimedia y transmedia, ajustados a necesidades contextuales específicas.
- Aplicar estrategias colaborativas para planificar y desarrollar proyectos comunicativos digitales interdisciplinarios.
- Evaluar críticamente productos comunicativos digitales considerando su coherencia, impacto y pertinencia en el contexto.

Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops con acceso a software de edición multimedia (Adobe Creative Cloud o alternativas gratuitas como Canva, Shotcut, Audacity).
- Proyector y sistema de audio para presentaciones y visionado de ejemplos audiovisuales.
- Conexión a internet para investigación y acceso a plataformas digitales.
- Material impreso: guías de análisis multimedia, mapas conceptuales, rúbricas de evaluación.
- Material audiovisual: videos cortos ejemplares de convergencia digital y narrativas transmedia.

- Cuadernos o dispositivos digitales para toma de notas y diseño conceptual.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de comunicación digital y medios audiovisuales adquiridos en cursos previos.
- Habilidades básicas en manejo de herramientas digitales para edición de texto, imagen, audio y video.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo y desarrollo de proyectos o presentaciones grupales.
- Comprensión básica de conceptos de lenguaje y semiótica aplicada a medios digitales.

Actividades

Plan de actividades para 6 sesiones sobre Convergencia Digital y Lenguajes Multimedia

Sesión 1: Introducción a la convergencia digital y sus lenguajes

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Presentar el concepto de convergencia digital y activar conocimientos previos sobre los diferentes lenguajes comunicativos para contextualizar su relevancia actual.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Expone la pregunta detonadora: "*¿Cómo creen que un mensaje puede combinar texto, imagen, sonido y video para comunicar mejor un mensaje hoy en día?*"
- **Estudiantes:** Discuten en parejas durante 5 minutos y luego comparten ideas en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto (3 minutos) que ejemplifica un proyecto transmedia exitoso (por ejemplo, una campaña digital que use redes sociales, videos y gráficos interactivos).
- **Estudiantes:** Observan atentamente y anotan elementos que identifican en diferentes lenguajes.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo la convergencia digital es parte de la comunicación cotidiana y profesional, vinculando ejemplos con sus experiencias (redes sociales, publicidad, entretenimiento).
- **Estudiantes:** Relacionan el contenido con su uso personal y profesional de tecnologías digitales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 85 minutos

Presentación del contenido: Introducción interactiva mediante análisis colectivo de ejemplos de lenguajes: textual, audiovisual, gráfico y sonoro en productos digitales.

- **Actividad 1: Mapeo de lenguajes en un producto digital**

- **Objetivo:** Analizar y reconocer los diferentes lenguajes presentes en un producto multimedia.
- **Instrucciones:** En grupos de 4, los estudiantes reciben un video o campaña digital para identificar y clasificar elementos textuales, audiovisuales, gráficos y sonoros.
- **Producto:** Mapa conceptual o cuadro sinóptico en digital o papel.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Facilita recursos, orienta con preguntas como "*¿Cómo contribuye cada lenguaje al mensaje global?*", supervisa la comprensión.

- **Actividad 2: Debate guiado sobre convergencia digital**

- **Objetivo:** Argumentar la importancia de la integración de múltiples lenguajes en la comunicación digital.
- **Instrucciones:** En plenaria, cada grupo comparte sus hallazgos y discuten ventajas y retos de la convergencia digital.
- **Producto:** Registro de conclusiones y acuerdos en pizarra o documento compartido.
- **Tiempo:** 35 minutos
- **Rol docente:** Modera, formula preguntas que profundicen el análisis y promueve la participación equitativa.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden explorar ejemplos complejos y proponer preguntas para el debate.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo para identificación de elementos con ejemplos guiados y recursos visuales.

Transición: El docente conecta las conclusiones del debate con la próxima sesión donde se abordará la aplicación práctica en diseño de productos comunicativos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** Cada estudiante escribe en una nota adhesiva las tres ideas clave que aprendió sobre convergencia digital y las comparte en un mural colaborativo.
 - **Reflexión metacognitiva:** "*¿Qué lenguaje me resulta más desafiante y por qué?*", "*¿Cómo puedo aplicar estos conceptos en un proyecto real?*", "*¿Qué dudas tengo para aclarar en la próxima sesión?*"
 - **Retroalimentación:** El docente comenta puntos destacados y aclara dudas emergentes.
 - **Transferencia:** Se anticipa que en la siguiente sesión se comenzará a diseñar un producto comunicativo integrando estos lenguajes.
 - **Tarea:** Investigar un ejemplo real de producto transmedia y traerlo para análisis en la sesión 2.
-

Sesión 2: Explorando los lenguajes textual y audiovisual en la convergencia digital

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Revisar la tarea y establecer los fundamentos teóricos sobre lenguajes textual y audiovisual en convergencia digital.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita a 3 grupos presentar brevemente sus ejemplos de productos transmedia investigados, destacando los lenguajes identificados.
- **Estudiantes:** Presentan y responden preguntas del docente y compañeros.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un breve clip audiovisual para analizar elementos narrativos y textuales integrados.
- **Estudiantes:** Observan y anotan características relevantes.

Contextualización:

- **Docente:** Explica la importancia del lenguaje textual y audiovisual en la construcción de mensajes digitales complejos.
- **Estudiantes:** Relacionan conceptos con prácticas de consumo y producción digital.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

• Actividad 1: Análisis comparativo de textos y audiovisuales

- **Objetivo:** Analizar características y funciones del lenguaje textual y audiovisual en productos convergentes.
- **Instrucciones:** En grupos de 3, se entregan fragmentos de texto digital y clips audiovisuales para identificar técnicas, estructura y efectos comunicativos.
- **Producto:** Informe breve con análisis comparativo.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Apoya con preguntas "*¿Cómo el texto complementa al video? ¿Qué emociones genera cada lenguaje?*"

• Actividad 2: Taller de diseño de guion para producto multimedia

- **Objetivo:** Diseñar un guion básico que integre lenguaje textual y audiovisual.
- **Instrucciones:** En grupos, con base en un tema asignado, escribir un guion que combine narración textual y audiovisual para un spot digital.
- **Producto:** Guion escrito y plan de escenas.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol docente:** Revisa avances, orienta en estructura narrativa y claridad del mensaje.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor habilidad pueden incorporar elementos avanzados como efectos de sonido o multimedia interactiva en el guion.
- Estudiantes con dificultades reciben plantillas y ejemplos para facilitar el diseño del guion.

Transición: Se conecta el diseño del guion con la siguiente sesión que abordará el lenguaje gráfico y sonoro para complementar el producto.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Síntesis:** Plenaria rápida donde cada grupo comparte una idea clave del guion diseñado.
 - **Reflexión metacognitiva:** "*¿Cómo el lenguaje textual y audiovisual se complementan en mi guion?*", "*¿Qué desafíos encontré al diseñarlo?*"
 - **Retroalimentación:** Comentarios del docente sobre puntos fuertes y aspectos a mejorar en el guion.
 - **Transferencia:** Anticipación de la integración de lenguajes gráfico y sonoro en la próxima sesión.
 - **Tarea:** Buscar ejemplos de uso creativo de sonido y gráfico en productos digitales.
-

Sesión 3: El lenguaje gráfico y sonoro en proyectos convergentes

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Contextualizar la importancia y características de los lenguajes gráfico y sonoro dentro de la convergencia digital.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita ejemplos de la tarea sobre uso creativo de sonido y gráfico para analizar brevemente en plenaria.
- **Estudiantes:** Participan con sus ejemplos y explicaciones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta una pieza digital que destaque el diseño gráfico sonoro (por ejemplo, un podcast con elementos sonoros y visuales integrados).
- **Estudiantes:** Observan y anotan elementos destacados.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo el diseño gráfico y sonoro refuerzan la experiencia comunicativa en entornos digitales.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre la importancia de estos lenguajes en su contexto digital habitual.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

- **Actividad 1: Taller de creación gráfica y sonora**

- **Objetivo:** Diseñar elementos gráficos y sonoros para complementar un producto comunicativo.
- **Instrucciones:** En grupos, utilizando software disponible, crean imágenes, logos, y efectos sonoros o música de fondo para el guion diseñado en la sesión anterior.
- **Producto:** Banco de recursos gráficos y sonoros para el proyecto multimedia.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Asiste técnicamente, fomenta la experimentación y creatividad, hace preguntas orientadoras como "*¿Cómo estos elementos refuerzan el mensaje?*"

- **Actividad 2: Presentación de avances y retroalimentación grupal**

- **Objetivo:** Compartir y recibir retroalimentación sobre los elementos diseñados.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta sus diseños y explica las decisiones tomadas.
- **Producto:** Registro de comentarios y sugerencias para mejora.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Modera la retroalimentación promoviendo críticas constructivas y destaca buenas prácticas.

Diferenciación:

- Estudiantes con habilidades técnicas avanzadas pueden experimentar con software más complejo.
- Quienes requieran apoyo reciben tutoriales básicos y orientación personalizada.

Transición: Se plantea la integración de todos los lenguajes en un prototipo comunicativo en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** Creación grupal de un mapa mental que muestre cómo interactúan los lenguajes gráfico y sonoro en la comunicación digital.
 - **Reflexión metacognitiva:** "*¿Qué aportaron los elementos gráficos y sonoros a nuestro producto?*", "*¿Qué aprendí sobre su diseño?*"
 - **Retroalimentación:** El docente ofrece comentarios sobre el proceso creativo y técnicas empleadas.
 - **Transferencia:** Preparación para la próxima sesión donde se ensamblará el producto comunicativo completo.
 - **Tarea:** Reflexionar individualmente sobre posibles ajustes para integrar mejor los lenguajes.
-

Sesión 4: Integración y diseño de productos comunicativos multimedia y transmedia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Recapitular aprendizajes y preparar a los estudiantes para integrar todos los lenguajes en un proyecto comunicativo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta abierta: "*¿Qué aspectos considerarían esenciales para lograr un producto multimedia coherente y efectivo?*"
- **Estudiantes:** Discuten en grupos pequeños y comparten respuestas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos de productos transmedia que combinan múltiples lenguajes con éxito.
- **Estudiantes:** Analizan características y plantean expectativas para su proyecto.

Contextualización:

- **Docente:** Explica la importancia de la integración coherente para maximizar impacto comunicativo.
- **Estudiantes:** Relacionan con objetivos personales y profesionales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

• Actividad 1: Planificación colaborativa del producto multimedia/transmedia

- **Objetivo:** Organizar roles, recursos y etapas para el diseño del producto integrador.
- **Instrucciones:** En grupos, elaboran un plan detallado que incluya guion, elementos gráficos, sonoros y audiovisuales, plataformas de difusión y cronograma.
- **Producto:** Documento de planificación y cronograma de actividades.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Facilita modelos de planificación, verifica viabilidad y fomenta consenso.

• Actividad 2: Inicio del prototipado del producto

- **Objetivo:** Construir un prototipo inicial que integre los lenguajes estudiados.
- **Instrucciones:** Comienzan a armar el producto usando las herramientas digitales disponibles, integrando texto, imagen, audio y video.
- **Producto:** Prototipo digital preliminar (puede ser un video, presentación interactiva, página web básica, etc.).
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Asiste técnicamente, sugiere mejoras y asegura la integración coherente.

Diferenciación:

- Grupos con mayor avance pueden explorar difusión en redes sociales o plataformas digitales.
- Apoyo a grupos con dificultades en manejo técnico o diseño mediante asesorías personalizadas.

Transición: En la próxima sesión se continuará con la elaboración y ajuste del producto comunicativo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Síntesis:** Ronda rápida donde cada grupo comparte un desafío y un logro alcanzado en la planificación y prototipado.
 - **Reflexión metacognitiva:** "*¿Cómo se están integrando los lenguajes para lograr coherencia?*", "*¿Qué ajustes prevemos para mejorar el producto?*"
 - **Retroalimentación:** Comentarios del docente sobre organización y enfoque de los proyectos.
 - **Transferencia:** Preparación para la continuación del desarrollo en la sesión siguiente.
 - **Tarea:** Revisar recursos y buscar inspiración para enriquecer el prototipo.
-

Sesión 5: Desarrollo y ajuste final del producto comunicativo integrado

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Revisión rápida del estado de los proyectos para organizar el trabajo colaborativo del día.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita que cada grupo explique brevemente en qué fase están y qué requieren para avanzar.
- **Estudiantes:** Comparten avances y necesidades.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un caso de éxito donde la iteración y ajuste colaborativo fueron clave para un producto multimedia destacado.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre el proceso iterativo en sus proyectos.

Contextualización:

- **Docente:** Enfatiza la importancia de la revisión y ajuste para garantizar calidad y pertinencia.
- **Estudiantes:** Se comprometen con el trabajo colaborativo y la mejora continua.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

• Actividad única: Desarrollo colaborativo y ajustes finales

- **Objetivo:** Completar y perfeccionar el producto comunicativo integrando retroalimentación y ajustes técnicos.
- **Instrucciones:** Los grupos trabajan de forma autónoma con el docente disponible para consultas, realizando pruebas y mejoras en el prototipo.
- **Producto:** Producto comunicativo finalizado o en versión casi definitiva.
- **Tiempo:** 100 minutos
- **Rol docente:** Asiste con preguntas guía, ofrece retroalimentación puntual y supervisa la integración de los lenguajes.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor dominio pueden apoyar a compañeros en aspectos técnicos o creativos.
- Apoyo focalizado para estudiantes que requieran ayuda técnica o conceptual.

Transición: La siguiente sesión estará dedicada a presentaciones, evaluación y reflexión sobre los productos desarrollados.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

- **Síntesis:** Cada grupo comparte una meta alcanzada y un reto superado durante esta sesión.
 - **Reflexión metacognitiva:** "*¿Qué aprendí sobre el trabajo colaborativo y la integración de lenguajes?*", "*¿Cómo mejoró mi producto con los ajustes?*"
 - **Retroalimentación:** Comentarios alentadores y recomendaciones para la presentación final.
 - **Transferencia:** Preparación para la presentación y evaluación en la sesión siguiente.
 - **Tarea:** Ensayar presentación y preparar materiales de soporte.
-

Sesión 6: Presentación, evaluación y cierre del proyecto de convergencia digital

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar el ambiente para las presentaciones y recordar criterios de evaluación.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repasa con la clase los objetivos del curso y los criterios de evaluación del proyecto.
- **Estudiantes:** Escuchan, hacen preguntas y aclaran dudas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Enfatiza la importancia de la comunicación clara y el aprendizaje colaborativo en la presentación.
- **Estudiantes:** Se preparan mentalmente para la exposición.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

- **Actividad: Presentación y defensa del producto comunicativo**
 - **Objetivo:** Comunicar de manera efectiva los resultados del proyecto integrador y defender las decisiones tomadas.
 - **Instrucciones:** Cada grupo dispone de 15 minutos para presentar su producto y responder preguntas del docente y compañeros.
 - **Producto:** Presentación final y defensa oral.
 - **Tiempo:** 90 minutos (15 min x 6 grupos aproximados)

- **Rol docente:** Modera, formula preguntas de profundización, toma notas para evaluación formativa y sumativa.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Síntesis:** Discusión grupal donde se identifican aprendizajes clave y áreas de mejora general.
- **Reflexión metacognitiva:** "*¿Cómo aplicaría los conocimientos en futuros proyectos?*", "*¿Qué habilidades desarrollé y cuáles deseo fortalecer?*"
- **Retroalimentación:** El docente ofrece retroalimentación global y específica basada en criterios evaluativos.
- **Transferencia:** Se anima a los estudiantes a aplicar lo aprendido en contextos académicos y profesionales.
- **Tarea:** Completar una autoevaluación y coevaluación del proyecto para cerrar el ciclo de aprendizaje.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1 (activación de conocimientos previos y discusión inicial sobre convergencia digital).
- **Formativa:** Durante todas las sesiones en las actividades de análisis, diseño, desarrollo y retroalimentación continua.
- **Sumativa:** Sesión 6, mediante la presentación final del producto comunicativo y defensa oral.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y aplicar fundamentos de convergencia digital en los diferentes lenguajes (Texto, audiovisual, gráfico, sonoro).
- Calidad y coherencia en la integración de lenguajes multimedia y transmedia en el producto final.
- Efectividad del trabajo colaborativo y organización en el desarrollo del proyecto.
- Habilidad para comunicar y defender el proyecto ante la audiencia.
- Reflexión crítica sobre el proceso y aprendizaje alcanzado.

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica detallada para evaluar el producto comunicativo final (integración, creatividad, pertinencia).
- Lista de cotejo para seguimiento de procesos y cumplimiento de etapas del proyecto.
- Observación directa durante actividades y presentaciones.
- Autoevaluación y coevaluación para promover metacognición y evaluación entre pares.
- Portafolio digital con evidencias de trabajo (mapas conceptuales, guiones, prototipos).

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas conceptuales y análisis de productos digitales.
- Guiones y diseños gráficos y sonoros desarrollados.
- Prototipo multimedia/transmedia integrado.

- Presentación y defensa oral del proyecto.
- Reflexiones escritas y registros de auto/coevaluación.