

Comunicación en Acción: Dominando los Elementos y Funciones para un Intercambio Claro

Ciencias Sociales y Humanas | Comunicación | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios con el propósito de que comprendan y apliquen los elementos y funciones de la comunicación, facilitando un intercambio claro y ordenado de información entre el origen y el destino. A través de una metodología basada en gamificación, los estudiantes desarrollarán competencias comunicativas esenciales para su vida académica y profesional, mejorando su capacidad para transmitir y recibir mensajes efectivamente. La relevancia de este tema radica en que en cualquier ámbito —desde presentaciones académicas hasta interacciones laborales— la comunicación clara es fundamental para evitar malentendidos y potenciar colaboraciones exitosas. Los estudiantes se involucrarán activamente mediante retos, dinámicas grupales y uso de recursos digitales que simulan situaciones reales, vinculando el aprendizaje con contextos cotidianos y profesionales actuales.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los elementos que componen el proceso de comunicación para identificar su función específica en el intercambio de información.
- Describir las funciones principales de la comunicación y su impacto en la efectividad del mensaje entre emisor y receptor.
- Aplicar técnicas para organizar y clarificar la información durante un proceso comunicativo.
- Evaluar situaciones comunicativas reales para detectar posibles fallos y proponer soluciones basadas en los elementos y funciones estudiados.

Recursos Necesarios

- Proyector y computadora con acceso a internet.
- Presentación digital (PowerPoint o Google Slides) sobre elementos y funciones de la comunicación.
- Cartulinas y marcadores para actividades grupales.
- Plataforma de gamificación (ejemplo: Kahoot, Quizizz o ClassDojo) para retos y quizzes interactivos.
- Hojas impresas con casos prácticos y preguntas guía.
- Insignias digitales para premiar logros en actividades.
- Reloj o cronómetro para control de tiempos.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre el proceso de comunicación (emisor, receptor, mensaje, canal).
- Habilidades previas para trabajar en equipo y participar en discusiones grupales.
- Manejo básico de herramientas digitales para participar en actividades gamificadas.
- Experiencia previa en análisis de situaciones cotidianas y académicas.

Actividades

Sesión 1: Fundamentos y Exploración de los Elementos de la Comunicación

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que esta sesión busca introducir los elementos que conforman el proceso de comunicación y comprender cómo cada uno influye en la claridad del mensaje.

Estudiantes: Prepararse para analizar y reflexionar sobre sus experiencias comunicativas previas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta al grupo: “¿Cuándo fue la última vez que un mensaje que quisiste comunicar no fue entendido como esperabas? ¿Cuál crees que fue el motivo?”

Estudiantes: Responden en voz alta o escriben brevemente en una hoja sus experiencias y motivos.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: “El 70% de los errores en el trabajo se deben a fallos en la comunicación” y lanza un reto: “¿Serán capaces de identificar y aplicar los elementos clave para evitar estos errores?”

Estudiantes: Se motivan con el reto y se preparan para participar activamente.

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con la vida universitaria y futura profesional: “Una comunicación clara mejora desde la entrega de trabajos hasta negociaciones laborales.”

Estudiantes: Reconocen la importancia práctica del tema.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

100 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce los elementos de la comunicación (emisor, receptor, mensaje, canal, código, contexto, ruido) mediante una presentación dinámica, explicando con ejemplos actuales y cotidianos. Utiliza preguntas para mantener la participación, evitando una clase magistral.

Actividad 1: “Construyendo el Mensaje Perfecto”

- **Objetivo:** Analizar y aplicar los elementos de la comunicación para construir un mensaje claro.
- **Instrucciones:**
 - El docente divide a los estudiantes en grupos de 4.
 - Cada grupo recibe una situación real (por ejemplo, invitar a un evento, explicar un concepto técnico, resolver un conflicto en equipo).
 - Deben identificar y enumerar cada elemento de la comunicación involucrado en esa situación (quién es emisor, receptor, qué mensaje, canal, etc.).
 - Luego, diseñan un mensaje claro y ordenado para esa situación, considerando evitar ruidos o interferencias.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes
- **Producto:** Mensaje escrito y esquema de los elementos identificados
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Circula entre grupos, formula preguntas guía (“¿Cómo afecta el canal a la claridad? ¿Qué ruido podrían evitar?”), ofrece retroalimentación inmediata.

Actividad 2: “Quiz Interactivo: Funciones de la Comunicación”

- **Objetivo:** Describir y diferenciar las funciones principales de la comunicación (referencial, emotiva, conativa, fática, metalingüística, poética).
- **Instrucciones:**
 - El docente lanza un quiz digital (Kahoot o Quizizz) con preguntas sobre funciones de la comunicación.
 - Los estudiantes responden de forma individual con sus dispositivos.
 - Se muestran resultados y se discuten brevemente las respuestas correctas.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Respuestas y discusión grupal
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Facilita el quiz, aclara dudas, destaca ejemplos reales o actuales para cada función.

Actividad 3: “Mapas Mentales Colaborativos”

- **Objetivo:** Organizar y sintetizar información sobre elementos y funciones de la comunicación.
- **Instrucciones:**

- En grupos de 3, los estudiantes crean un mapa mental en cartulina que integre los elementos y funciones, usando colores y símbolos para representar relaciones.
- Preparan una breve explicación para compartir con el grupo grande.

- **Organización:** Grupos de 3 estudiantes
- **Producto:** Mapa mental y explicación oral
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Observa, pregunta sobre relaciones y conexiones entre conceptos, fomenta la participación equitativa.

Diferenciación

Para estudiantes que terminan antes: Proponen ejemplos adicionales de situaciones comunicativas y analizan posibles ruidos o interferencias.

Para estudiantes que requieren más apoyo: Reciben apoyo con guía visual simplificada y ejemplos concretos; pueden trabajar con un auxiliar o tutor en el grupo.

Transiciones

Entre actividades, el docente realiza preguntas rápidas para conectar lo aprendido (por ejemplo, “¿Cómo se relacionan los elementos con las funciones que vimos?”), preparando así el terreno para la siguiente actividad.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a los estudiantes que escriban en una tarjeta digital o física las “3 ideas clave que llevarán consigo sobre los elementos y funciones de la comunicación”.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo identificaste el elemento más importante en la situación de tu grupo?
- ¿Qué función de la comunicación crees que usas más en tu día a día y por qué?
- ¿Cómo aplicarás lo aprendido para mejorar tus procesos comunicativos en el futuro?

Retroalimentación:

Docente: Lee algunas respuestas en voz alta, destaca ideas acertadas y ofrece comentarios positivos y constructivos. Anima a pensar en la próxima sesión donde aplicarán estas bases.

Transferencia:

Docente: Explica que en la siguiente sesión se abordarán casos prácticos y se aplicarán técnicas para organizar mensajes claros, vinculando la teoría con práctica profesional.

Tarea o reto:

Docente: Propone a los estudiantes que durante la semana observen y anoten ejemplos cotidianos donde la comunicación no fue clara y sugieran cómo mejorarla usando los elementos y funciones estudiadas.

Sesión 2: Aplicando las Funciones para un Intercambio Claro y Ordenado

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recapitula brevemente la sesión anterior y presenta el objetivo de esta sesión: aplicar las funciones y elementos para organizar información clara en contextos reales.

Estudiantes: Se preparan para actividades prácticas y análisis crítico.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “¿Qué función de la comunicación te resultó más fácil identificar y por qué?”

Estudiantes: Responden y comparten ejemplos personales.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un breve video (3 min) con un caso de comunicación efectiva y otro con fallos, solicitando identificar elementos y funciones.

Estudiantes: Observan y comentan rápidamente sus observaciones.

Contextualización:

Docente: Relaciona la importancia de mejorar la comunicación para evitar conflictos y facilitar acuerdos en ámbitos universitarios y laborales.

Estudiantes: Reconocen la aplicabilidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

100 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce técnicas para organizar mensajes claros y ordenados, como el uso de esquemas, lenguaje sencillo y control del ruido comunicativo, conectando con los elementos y funciones previos.

Actividad 1: “Role Play: Comunicación en Escenarios Reales”

- **Objetivo:** Aplicar elementos y funciones para organizar mensajes claros en situaciones simuladas.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 4, cada integrante asume un rol (emisor, receptor, observador, facilitador).
 - Se les entrega una situación (ej.: explicación de un proyecto, resolución de conflicto, presentación de resultados).
 - El emisor prepara y comunica el mensaje, aplicando técnicas de claridad y orden.
 - El receptor responde y el observador anota elementos y funciones identificadas, además de posibles ruidos.
 - El facilitador modera y ayuda a mejorar la comunicación.
 - Luego, rotan roles y repiten con otra situación.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Registro escrito del observador y autoevaluación grupal
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Supervisa, interviene con preguntas guía (“¿Se entendió el mensaje? ¿Qué función predominó?”), ofrece retroalimentación inmediata.

Actividad 2: “Desafío Gamificado: Arma Tu Mensaje”

- **Objetivo:** Organizar un mensaje claro y efectivo mediante un juego de construcción y ordenamiento de frases.
- **Instrucciones:**
 - Individualmente, los estudiantes usan una plataforma digital para armar mensajes a partir de fragmentos dados, evitando ruidos y aplicando funciones adecuadas.
 - Ganan puntos y desbloquean niveles al superar retos de complejidad creciente.
 - Se premian con insignias digitales según desempeño.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Puntajes y mensajes contruidos en la plataforma
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Monitorea progreso, ayuda con pistas si es necesario, motiva la competencia sana.

Actividad 3: “Debate Relámpago: ¿Qué función es clave en la comunicación efectiva?”

- **Objetivo:** Evaluar críticamente el papel de las funciones de la comunicación en diferentes contextos.
- **Instrucciones:**

- Se forman dos equipos. Cada equipo defiende por qué una función específica (elegida previamente) es la más importante para un intercambio claro.
- Cada equipo tiene 5 minutos para argumentar y 3 minutos para réplica.
- Al final, el grupo vota cuál equipo presentó mejores argumentos.

- **Organización:** Equipos grandes (8-10 estudiantes)
- **Producto:** Argumentos orales y votación
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Modera, asegura respeto, guía preguntas.

Diferenciación

Para estudiantes adelantados: Se les invita a diseñar un breve tutorial digital o infografía que explique cómo organizar un mensaje ordenado.

Para estudiantes con dificultades: Pueden participar como observadores activos en el role play y apoyar con anotaciones guiadas, recibiendo retroalimentación personalizada.

Transiciones

El docente conecta el debate con la síntesis final, invitando a que reflexionen sobre cómo las funciones y elementos se entrelazan para lograr la comunicación efectiva.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: Propone realizar un “Ticket de salida” digital donde cada estudiante responde:

- Define brevemente qué es un elemento de la comunicación y menciona uno.
- Explica cuál función de la comunicación consideras más relevante y por qué.
- Describe una técnica para organizar un mensaje claro que aprendiste.

Reflexión metacognitiva:

- ¿En qué situaciones prácticas aplicarás lo aprendido sobre elementos y funciones?
- ¿Qué aportó el role play a tu comprensión sobre la comunicación clara?
- ¿Cómo crees que la gamificación ayudó a tu aprendizaje?

Retroalimentación:

Docente: Revisa respuestas del ticket, ofrece comentarios personalizados y destaca avances observados durante la sesión.

Transferencia:

Docente: Invita a aplicar estas habilidades en presentaciones o trabajos académicos próximos y a compartir observaciones en la siguiente clase.

Tarea o reto:

Docente: Solicita preparar una breve presentación (oral o escrita) aplicando los elementos y funciones para un tema de su elección para la próxima sesión.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Activación de conocimientos previos en inicio de la sesión 1.
- **Formativa:** Observación y retroalimentación durante actividades grupales (role play, construcción de mensajes, quiz interactivo).
- **Sumativa:** Ticket de salida y presentación final como evidencia de aprendizaje integral al cierre de la sesión 2.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente los elementos del proceso de comunicación en contextos dados (Objetivo 1).
- Describe adecuadamente las funciones de la comunicación y su relevancia (Objetivo 2).
- Organiza y presenta un mensaje claro y ordenado, aplicando técnicas aprendidas (Objetivo 3).
- Analiza críticamente situaciones comunicativas proponiendo mejoras fundamentadas (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluación de mensajes escritos y orales.
- Rúbrica para análisis crítico en role play y debate.
- Observación directa durante actividades y participación en quizzes.
- Autoevaluación y coevaluación en actividades grupales.
- Revisión de tickets de salida y presentaciones finales.

Evidencias de aprendizaje:

- Esquemas y mensajes escritos con identificación de elementos y funciones.
- Resultados y participación en quizzes gamificados.
- Registro y análisis en role play y debate.
- Tickets de salida con síntesis personal del aprendizaje.
- Presentación final demostrando aplicación práctica.