

# YUYAY

## GUÍA DIDÁCTICA HERRAMIENTAS EDUCOMUNICATIVAS

Silva Jurado, R. J., Silva Jurado, D. J., Basurto Quinteros, J. M., & Silva Jurado, M. D. (2022). Guía Didáctica de Herramientas Educomunicativas. *YUYAY: Estrategias, Metodologías & Didácticas Educativas*, 1(1), A1 - A22. <https://doi.org/10.59343/yuyay.v1i1.4>



## GUÍA DOCENTE

## ÍNDICE

Introducción	3
Marco Pedagógico Conceptual.	4
Enfoque e importancia de la Educomunicación.	5
Objetivos de la Guía Didáctica.	6
Objetivo General	6
Objetivos Específicos	6
Herramientas o Recursos para procesos Educomunicativos	7
Actividades sugeridas para la planificación y el desarrollo de los contenidos	13
Metodologías de enseñanza sugeridas para la utilización de herramientas Educomunicativas	16
Recomendaciones para el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje	29
Recomendaciones para la evaluación de los aprendizajes.	21
Bibliografía	23

## INTRODUCCIÓN

No puede existir proceso educacional sin que la comunicación esté presente. Los procesos de enseñanza – aprendizaje se dan mediante la utilización o implementación de medios para la comunicación, bien sean tradicionales como las palabras, los gestos, la expresión visual entre otros, o medios más innovadores como las Tic`s o las Tac`s, y, la disposición de quienes participan en dichos procesos pedagógicos. En este sentido, la comunicación que el educador instaure con su alumnado constituye un elemento de vital importancia para el éxito de la sesión de aprendizaje.

Según, Emanuel Gall (2005)

La comunicación educativa, entonces, es la producción colectiva de conocimientos que generan nuevas herramientas (conceptuales, valorativas, técnicas, conductuales, etc.) que ayudan a modificar las prácticas y a visualizar las múltiples maneras en que se producen relaciones opresivas, al tiempo que otorga nuevas cuotas de poder que gestan la emergencia de sensibilidades y niveles de conciencia como para transformarlas

Considerando que la educación en materia de comunicación o Educomunicación establece un espacio de aprendizaje y desarrollo personal, que permite a los participantes la construcción y apropiación de los contenidos a través de la interacción, se construyó este material de apoyo pedagógico que proporciona un listado de herramientas comunicacionales, metodologías de enseñanza e instrumentos para valorar el proceso de aprendizaje. A su vez que, para la planificación y el desarrollo de los contenidos, se sugieren actividades que promueven la participación, acciones colaborativas y cooperativas que dan paso a la creatividad, la creación y la recreación.

Si bien es cierto, su principal objetivo es el de potenciar la práctica docente mediante la utilización de herramientas educomunicativas para el diseño de entornos educativos que generen aprendizajes significativos en el alumnado, también, es importante mencionar que los recursos y las orientaciones aquí propuestas, pueden ser utilizados por otros actores de los procesos educomunicativos, como facilitadores, promotores y gestores culturales, comunicadores populares y comunitarios, gestores de políticas públicas en secretarías y ministerios de educación, entre otros.

Mgtr. Rodolfo Jaime Silva Jurado  
Programa de Maestría Profesional en Comunicación  
Mención en Medios Públicos y Comunitarios  
Universidad Estatal de Milagro

## MARCO PEDAGÓGICO CONCEPTUAL.

### La Orientación Comunicativa

La interacción entre los participantes de una metodología de orientación comunicativa permite generar un diálogo igualitario; donde, proponer, replantear o refutar ideas conllevan a la reflexión conjunta, incluso al cambio y a la transformación social. La orientación comunicativa como estrategia pedagógica, permite un intercambio cognoscitivo – afectivo que genera en el educado un proceso de participación activa, mediante acciones colaborativas y cooperativas.

“Una metodología de orientación comunicativa implica un diálogo intersubjetivo entre iguales y muestra la reflexión de las personas como agentes, sus motivaciones y sus interpretaciones, aportando un mayor grado de implicación y consiguiendo unas relaciones lo más simétricas posibles” (Flecha, Dávila, & Vargas, 2004). En este sentido, esta estrategia responde a la necesidad de identificar verdaderos procesos de transformación colectiva. Donde, la apropiación, la revalorización y la auto representación se hacen presentes para sensibilizar los niveles de conciencia, potenciar la capacidad crítica y el progreso del individuo y la sociedad hacia una existencia más consiente y humana.

### La Deconstrucción Positiva como Proceso Educativo

La aplicación de herramientas comunicacionales, en el ámbito educativo, propone la deconstrucción como forma de conocimiento y desarrollo en el campo educativo, mediante la implementación de entornos de aprendizaje participativos y colaborativos. “En los entornos de enseñanza – aprendizaje, las herramientas de comunicación juegan un papel fundamental que ha variado por completo el panorama de la enseñanza, de forma que se camina hacia un nuevo paradigma de aprendizaje” (Pinto, 2019).

El Ministerio de Educación del Ecuador (2018), en la Guía de presentación y evaluación de proyectos de educación cultural y artística plantea que la deconstrucción en la educación debería permitir plantear de forma positiva procesos de conexión espontánea y diversa con el conocimiento de diferentes temáticas, elaborando procesos de percepción, vivencia, reflexión y análisis de aquello que se conoce y aprovechar lo que se aprende desde diferentes puntos de vista.

Así pues, la deconstrucción en la educación plantea la posibilidad de revisar y replantear los conceptos mediante el diálogo, la crítica y la reflexión, de esta manera se pueden generar vínculos espontáneos, dinamizando los procesos de enseñanza – aprendizaje dando paso a la creatividad, la creación y la recreación.

## ENFOQUE E IMPORTANCIA DE LA EDUCOMUNICACIÓN

La educación en materia de comunicación, es así como se suele presentar a la educomunicación. Esta es la concepción clásica con la que se ha identificado la interacción que existe entre estos dos procesos aunados en un solo campo de estudio. El cuál, ha expandido conceptos tradicionales como los de comunicación democrática, participación, colaboración o empoderamiento en el ámbito teórico – práctico de la educación y la comunicación.

La aplicación de la educomunicación como estrategia comunicativa responde a la necesidad de identificar verdaderos procesos de transformación colectiva, donde se debe tomar en consideración no solo características culturales como legado y costumbres, sino que también, otros aspectos que guardan estrecha relación con los procesos culturales como por ejemplo el contexto, el espacio, la región, entre otros considerados propios del grupo social.

Ángel Barbas Coslado (máster en educación y comunicación), en su aporte para el Congreso Internacional Educación Mediática y competencia digital: La cultura de la participación, hace énfasis en la necesidad de recordar que la educomunicación ha perseguido, como uno de sus principales objetivos, “la capacitación de profesionales de la educación para que puedan utilizar los procesos de comunicación – con todo lo que implica en cuanto a prácticas, modelos, técnicas, teorías, medios, tecnologías, etc. como metodología didáctica principal” (Barbas, 2011).

Esta metodología permite develar un modelo endógeno de educación (educación = sujeto), educación que pone énfasis en el proceso. Éste modelo difiere de un proceso unidireccional, donde el educando es visto como objeto de la educación, que va desde las élites instruidas hacia las masas ignorantes. El educomunicador Paulo Freire (1969) entiende a la educación como una actividad que depende del acto comunicativo, rechazando enfáticamente al “antiguo” modelo educativo, al que define como educación bancaria, el mismo que repele a los procesos liberadores de educación.

El concepto de educomunicación va más allá de los límites de una asignatura o materia, lo que permite que las herramientas propuestas en esta Guía Didáctica puedan ser utilizadas para crear correlaciones de aprendizaje entre distintas disciplinas.

## OBJETIVOS DE LA GUÍA DIDÁCTICA.

### Objetivo General

Fortalecer la práctica docente mediante la utilización de herramientas educomunicativas para la implementación de entornos educativos que generen aprendizajes significativos en el estudiantado.

### Objetivos Específicos

- Diseñar una Guía de herramientas metodológicas educomunicativas de orientación docente para el desarrollo de espacios de aprendizaje lúdicos, holísticos y empáticos.
- Proveer herramientas edu-comunicativas, instrumentos de apoyo pedagógico, que faciliten la labor docente y el aprendizaje del estudiantado.
- Aplicar instrumentos de evaluación cualitativa para la verificación de los logros obtenidos con la utilización de la GD en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

# HERRAMIENTAS O RECURSOS PARA PROCESOS EDUCOMUNICATIVOS



## • MULTIMEDIA

La proyección de recursos multimedia ofrece diversas ventajas al profesorado a la hora de transmitir conocimientos de manera más cercana y realista, así como algunas ventajas al alumnado ya que se encuentra predispuesto a absorber material a partir de estos soportes. Los recursos multimedia permiten destacar diferentes escenas o momentos para tratar con más detalle algunos temas que nos interesen. Así pues, se puede utilizar una imagen para que el alumnado procure descubrir los aspectos culturales, históricos, sociales o científicos que se identifican. Con las diferentes aportaciones del alumnado, se pueden conocer los puntos de vista y percepciones de una misma realidad o generar un debate si el profesor lo cree apropiado.

### Video

El video didáctico se ha convertido, cada vez más, en un apoyo en los procesos educativos porque ofrece posibilidades distintas a los soportes más tradicionales como el audio o el texto.



#### ¿Qué herramientas puedes utilizar?

**EdPuzzle:** <https://edpuzzle.com/>: Permite crear videos, editarlo, añadir comentarios, pausarlo, categorizarlo y ordenarlo según temáticas de interés.

#### ¿Cómo utilizarla?

<https://www.aulaplaneta.com/2016/02/01/recursos-tic/edpuzzle-convierte-tus-videos-favoritos-en-videos-educativos/>



**Wideo:** <https://wideo.co/es/>: Elige la video plantilla, cambia las imágenes, videos, textos y sonido acorde a lo que quieras mostrar. Puedes descargar tus videos en mp4 o vincular tu cuenta de YouTube para subirlos.

¿Cómo utilizarla? <https://wideo.co/es/crea-videos-educativos/>



**YouTube:** <https://www.youtube.com/>: Es una herramienta fundamental a la hora de reforzar contenidos o adquirir nuevos conocimientos.

¿Cómo utilizarla? Basta escribir una palabra, materia o tema en la barra de búsqueda para acceder a

### Audios

El audio como herramienta de educación resulta ser muy interesante, ya que el uso de éste no requiere de imágenes o algún otro recurso.



**Audacity:** <https://www.audacityteam.org/>: Permite grabar, editar, importar y exportar sonidos a formatos WAV, MP3, entre otros. Trabajar con varias pistas de audio a la vez, mezclarlas o aplicar diversos efectos,

¿Cómo utilizarla? <https://www.youtube.com/watch?v=USnGEgxoKDc>



**Spreaker:** <https://www.spreaker.com/>: Sirve para crear y escuchar podcast, a través de su aplicación gratuita, disponible tanto para móvil, escritorio y web.

¿Cómo utilizarla? <https://www.spreaker.com/create-a-podcast>



**Voice Recorder:** La tienes en tu Smartphone, esta aplicación permite usar el teléfono como grabador de notas de voz. También, podemos usar la aplicación para enviar directamente las grabaciones por email. Muy útil para mandar audio correos a vuestros podcasts favoritos.



## Fotografía

Aplicación didáctica como apoyo a textos que favorece el lenguaje gráfico-visual de los estudiantes



**Pixabay** <https://pixabay.com/es/>: Es un servicio de banco de imágenes, muy completo, libres de derechos de autor bajo la licencia Creative Commons CCO. El material está organizado por categorías para facilitar la búsqueda.



**PhotoScape** <http://www.photoscape.org/>: Es un software de edición de fotos que es fácil y divertido de usar, permite corregir y mejorar las fotos de teléfono celular y cámara digital.  
**¿Cómo utilizarla?** <https://howto4.com/como-utilizar-photoscape>



**Cámara Digital:** La tienes en tu Smartphone, permite usar el teléfono como cámara fotográfica. Facilitando la manipulación de los archivos digitales, permite capturar imágenes, editarlas, compartirlas a nuestras redes favoritas, enviarlas por email.

## Infografía

Las combinaciones de elementos visuales aportan un despliegue gráfico de la información.



**Genially** <https://www.genial.ly/>: Es un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas. Comunica, educa y engancha dando vida a tus presentaciones.  
**¿Cómo utilizarla?** [https://www.youtube.com/watch?v=ogW\\_bKiwZ18](https://www.youtube.com/watch?v=ogW_bKiwZ18)



**Venngage** <https://es.venngage.com/>: Esta herramienta viene con cientos de cartas diferentes, íconos, pictogramas y widgets para crear fácilmente una infografías de aspecto profesional.  
**¿Cómo utilizarla?** <https://venngage.com/blog/como-hacer-una-infografia-en-5-pasos/>



**Canva** [https://www.canva.com/es\\_es/](https://www.canva.com/es_es/): Tiene una gran variedad de plantillas y miles de ilustraciones gratis. Tan solo escoge una plantilla, añádele tus datos ¡y listo! Tienes una infografía increíble.  
**¿Cómo utilizarla?** [https://www.canva.com/es\\_es/crear/infografias/](https://www.canva.com/es_es/crear/infografias/)

## Animaciones

Los dibujos animados suponen una herramienta de gran atractivo, en especial para los niños, éstos agrupan imagen, sonido y movimiento.



**PowToon** <https://www.powtoon.com/>: Permite crear videos o presentaciones interesantes y entretenidas que se reproduciéndose en forma de caricatura, mostrando en cuadros de diálogo el texto que el usuario haya escrito.  
**¿Cómo utilizarla?** <https://www.powtoon.com/es/blog/11-ways-to-use-powtoon-in-your-classroom/>



**Animaker** <https://www.animaker.es/>: Puedes crear videos en animación 2D con personajes que puedes elegir de un catálogo, compartirlas en YouTube y redes sociales.  
**¿Cómo utilizarla?** [https://www.youtube.com/watch?v=yKVjGJy4fG0&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=yKVjGJy4fG0&feature=emb_title)



**Genially** <https://www.genial.ly/>: Es un software en línea que permite crear presentaciones animadas e interactivas. Comunica, educa y engancha dando vida a tus presentaciones.  
**¿Cómo utilizarla?** [https://www.youtube.com/watch?v=ogW\\_bKiwZ18](https://www.youtube.com/watch?v=ogW_bKiwZ18)

## El cómic

El cómic o historieta es un tipo de literatura que se caracteriza por el uso principal de elementos gráficos, texto breve y distribución de contenidos en viñetas o



**Pixton** <https://www.pixton.com/es/>: Es una herramienta online que se la puede utilizar en español. Su manejo es muy intuitivo, ofrece plantillas, gran cantidad de personajes, fondos artículos decorativos, etc.

¿Cómo utilizarla? <https://enclaveproductiva.es/crea-un-comic-con-pixton-tutorial/>



**Canva** [https://www.canva.com/es\\_es/](https://www.canva.com/es_es/): Crea tus propias historietas fácilmente. Desde un boceto o el diseño final de tus personajes, el escenario y todos los elementos de tu historia.

¿Cómo utilizarla? <https://www.youtube.com/watch?v=jilwUcpD94>



**SuperAnimo** <https://www.superanimo.com/>: Es una herramienta online gratuita. Aquí, los objetos están organizados por categorías, puedes animarlos, cambiar ajustes como el movimiento y el tiempo, aplicar efectos, etc.

¿Cómo utilizarla? <https://www.softzone.es/2018/02/18/crear-comics-gratis-online/>

## • TEXTUALES

La adquisición de estas habilidades o destrezas, permiten que el educando pueda desarrollar sus capacidades comunicativas, expresarse con libertad y confianza mediante el diálogo, así como enriquecer y apropiarse de su vocabulario.

## Lectura de Textos

Esta actividad permite al educando establecer relaciones, entre lo que se ha escrito, lo que se sabe y lo que hay que hacer.



**Booktrailer**: Es una actividad y consiste en resumir, en poco más de un minuto, mediante imágenes y/o audios, el libro que han leído. Imágenes que posteriormente pueden visualizarse en clase para recomendar esta lectura a sus compañeros.



**Booktubers en acción**: Son una revelación en el mundo de la animación lectora. Los estudiantes pueden grabarse realizando una reseña de un libro o la recomendación de sus mejores lecturas, pasando por un Book tag y subirlo a su canal de YouTube.



**Mentimeter** <https://www.mentimeter.com/>: Permite crear una nube de palabras. Has una pregunta sobre alguna lectura y los estudiantes participan respondiendo mediante los teléfonos móviles, tablets o pc's.

¿Cómo utilizarla? [https://www.youtube.com/watch?v=I\\_Afyyqn2WE](https://www.youtube.com/watch?v=I_Afyyqn2WE)

## Redacción de Textos

La redacción de textos es la habilidad de expresar en forma escrita las ideas, pensamientos, emociones, conocimientos y experiencias.



**Educapeques**: Ofrece una lista de actividades que desarrollarán la imaginación y la capacidad narrativa del estudiantado.

Accede al blog: <https://www.educapeques.com/estimulapeques/escritura-creativa-infantil.html>



**Literautas**: Esta web cuenta con la posibilidad de participar en un taller de escritura creativa cada mes de manera gratuita, da igual si eres principiante o no, tampoco importa la edad.

Accede al sitio: <https://www.literautas.com/es/>



**Liceum**: Las actividades que aparecen en este blog inician a los estudiantes en el hábito de la escritura creativa, mediante juegos en grupos o de manera individual. Se trata de sencillos ejercicios que podrán practicar en cualquier parte.

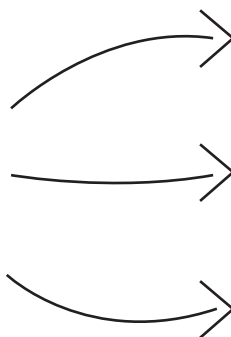
Accede al sitio: <https://liceumgm.com/diez-ejercicios-de-escritura-creativa-para-ninos/>

## • EXPRESIVO/ARTÍSTICAS

Los niños son creativos por naturaleza, necesitan desenvolverse en un ambiente que aprecie su creatividad y les brinde oportunidades para practicarla. En este sentido, el arte como recurso educativo, permite una flexibilidad total y un carácter interdisciplinar, por lo que, sus frutos serán significativos para todo tipo de conocimiento. Su aplicación, permite fomentar la conservación cultural, la comunicación, la igualdad, el estudio de contextos sociales, la construcción de incertidumbre, en definitiva, facilita el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas en el educando. Existen un sinfín de productos artísticos que podemos utilizar como recurso o medios didácticos para aumentar la motivación del alumnado.

### • Música

Tiene un valor pedagógico muy importante y es uno de los instrumentos más eficaces para promover y proteger la identidad cultural.



### ¿Qué herramientas puedes utilizar?

**Actividades musicales en el aula:** Por todos beneficios que aporta, en este blog encontrarás 10 actividades de música que podemos llevar a cabo en el aula.

**Accede al sitio:** <https://www.ceac.es/blog/10-actividades-de-musica-en-el-aula-de-educacion-infantil>

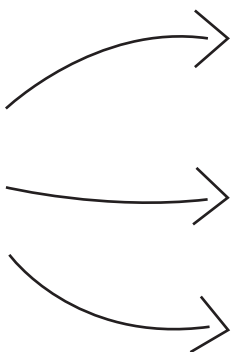
**Filmstro** <https://filmstro.com/music>: Musicaliza tus proyectos, ésta plataforma te permite descargar de manera gratuita varios de los temas que aparecen en la web. El catálogo es variado y cuenta con distintas temáticas musicales a elegir.

**YouTube** <https://www.youtube.com/>: Es una herramienta fundamental a la hora de reforzar contenidos o adquirir nuevos conocimientos.

**¿Cómo utilizarla?** Basta escribir una palabra, título de la canción o parte de la letra en la barra de búsqueda para acceder a miles de resultados.

### • Danza

Sirve como un vínculo que dota al educando de una mejor disponibilidad, desde lo corpóreo, para acceder a todos los otros aprendizajes que demanda el proceso educativo.



**Actividades de expresión corporal:** La revista EFEDeportes presenta una batería de actividades para alumnos de la educación primaria.

**Accede al sitio:** <https://www.efdeportes.com/efd185/expresion-corporal-para-primaria.htm>

**Vamos a bailar:** Este artículo muestra una experiencia de cómo llevar una unidad didáctica, indicando las actividades concretas de cada sesión, la estructura y la relación con los objetivos que se pretenden alcanzar.

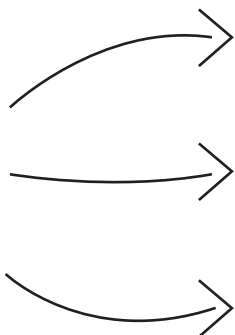
**Accede al sitio:** <https://www.efdeportes.com/efd147/unidad-didactica-vamos-a-bailar.htm>

**Bailar en clase:** Este artículo propone cinco recursos que te pueden servir de ayuda para que implementen esta práctica en el aula mediante coreografías, juegos, ejercicios y métodos didácticos.

**Accede al sitio:** <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/bailar-clase-trabajar-expresion-corporal/>

## • Pintura

Permite expresar las imágenes de su mundo interior, mediante el trazo, el color y las texturas, estimula en el educando su capacidad creadora, además, potencia la adquisición de habilidades y destrezas expresivas, comunicativas y de relacionamiento.



**Pequeocio:** Aquí encontrarás más de 20 actividades creativas, con acuarelas, pintar sin pinceles, esgrafiado, papel de aguas y muchas cosas más.

**Accede al sitio:** <https://www.pequeocio.com/actividades-infantiles-artisticas-creativas/>



**Recursos artísticos:** Este blog te ofrece algunos de los recursos educativos más utilizados, clasificados por edades.

**Accede al sitio:** <http://blog.tiching.com/los-19-recursos-educativos-mas-artisticos/>

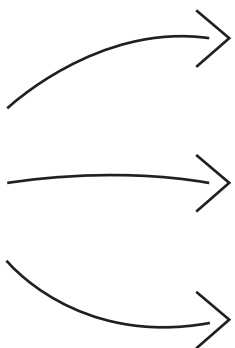


**Dibujar en clases:** Es una de las actividades más sencillas, breves y le dan un bonito barniz de diversión a la clase. Este blog contiene actividades con instrucciones directas y simples, fáciles de llevar a tu clase y aún más fáciles de preparar.

**Accede al sitio:** [https://conmovimiento.com/actividades-para-dibujar-en-clase-ele/?v=da7f24de4c8e-11df-acc7-002185ce6064\\_2.html](https://conmovimiento.com/actividades-para-dibujar-en-clase-ele/?v=da7f24de4c8e-11df-acc7-002185ce6064_2.html)

## • Teatro

Es un escenario educativo rico en estímulos, idóneo para la formación en armonía de la persona y cuanto le rodea.



**Juegos de Teatro:** Ejercicios de mímica, interpretación, vocalización e imitación, entre otros, son actividades que encontrarás en el blog [juegosmalabares.com](http://www.juegosmalabares.com).

**Accede al sitio:** <https://www.juegosmalabares.com/blog/juegos-teatro-ninos/>



**El Teatro de aula:** Es una experiencia pedagógica, lúdica, motivadora, transversal y multidisciplinar, que parte de la inmersión de un aula completa en un proyecto dramático.

**Accede al sitio:** [http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-teatro-de-aula-como-estrategia-pedagogica-proyecto-de-innovacion-e-investigacion-pedagogia--0/html/0023cd44-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_2.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-teatro-de-aula-como-estrategia-pedagogica-proyecto-de-innovacion-e-investigacion-pedagogia--0/html/0023cd44-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html)

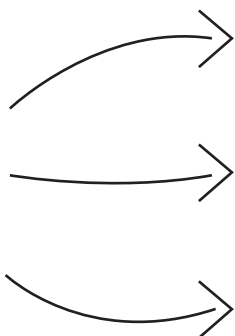


**Somos directores de teatro:** Una web creada para guiar al docente y a su estudiantado en el montaje de una obra de teatro.

**Accede al sitio:** <http://webquestcat.net/webquest/somosdirectores/index2.HTM>

## • Títeres o Marionetas

Son eficaces para conectar con públicos de todas las edades. Establecen una conexión emocional y cognitiva con ideas, información, historias, personajes, literatura y situaciones históricas y



**Marionetas de papel:** Son herramientas muy sencillas, pero con mucha carga de imaginación y creatividad.

**Aprende a crearlas en el siguiente enlace:** <https://www.youtube.com/watch?v=5ZwHIu-wTFc>



**Marionetas con calcetines o medias:** Son muy divertidas y podemos reutilizar materiales caseros.

**Aprende a crearlas en el siguiente enlace:** [https://www.youtube.com/watch?v=5ygTd6E\\_1KA](https://www.youtube.com/watch?v=5ygTd6E_1KA)



**Cuentos y guiones para representar:** Esta web contiene distintos cuentos, algunos muy reconocidos por el estudiantado, para interpretar en el aula con títeres.

**Accede al sitio:** <https://www.titerenet.com/2007/04/09/cuentos-y-obras-de-teatro-para-representar/>

# ACTIVIDADES SUGERIDAS PARA LA PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS





Para ejemplificar, aquí se recopilan algunas actividades que te pueden ser útiles para preparar el material necesario. Para su efecto, se ha considerado la visualización de videos como la herramienta educomunicativa que se utilizará para abordar las temáticas de la clase.

## • PRE VISUALIZACIÓN

Estas actividades tienen la función de despertar el interés de los alumnos y de transmitir los conocimientos previos que la clase requiere para entender el tema. También, es el momento de explicar en qué asuntos debe prestar especial atención y comprender qué se espera de ellos, así como los métodos de evaluación que se utilizarán para valorar sus tareas.

**Preguntas:** Antes de ver el reportaje, la película o corto el alumnado preparará una serie de preguntas sobre qué quieren aprender durante la visualización. La temática de las preguntas dependerá del tipo de recurso multimedia. Por ejemplo, en el caso de un reportaje sobre una ciudad, el estudiantado podrá preguntarse aspectos como el clima, la situación geográfica, el peso del sector primario, secundario o terciario, la cultura... si se trata de una película sobre algún hecho histórico, el principal asunto de debate será el contexto social y político.

**Preparar una presentación:** Durante el curso, el alumnado se puede organizar en pequeños grupos para preparar una presentación sobre diferentes aspectos del tema global. Así pues, el trabajo puede concluir con la visualización de una película o documental donde todos los grupos puedan reafirmar sus conclusiones y, al mismo tiempo, afianzar los conocimientos que han aportado el resto de sus compañeros.

**Escribir un guion:** Antes de visualizar el recurso seleccionado, podemos entregar algunos datos e información a nuestro alumnado para que ellos puedan preparar un posible guion. De esta manera, dejarán volar su imaginación y se pondrán en la piel de los protagonistas desde el primer momento. La actividad puede empezar con una visualización sin sonido para hacer que el educando se fije en aspectos culturales y comunicativos, como los gestos, las miradas o la distancia entre los personajes. Así también se crea un ambiente de expectación propicio.

**Imaginar el porqué del título:** el profesor será el moderador de un debate entre el alumnado sobre el motivo del título de la película, corto o reportaje. A partir de las diferentes aportaciones, el grupo de estudiantes pueden tratar de imaginar la historia y el desarrollo de las acciones antes de ver el video.

## • VISUALIZACIÓN

Estos ejercicios se deben realizar durante el mismo tiempo que se está proyectando el video, ya que pide al alumnado información precisa sobre lo que están viendo en ese momento. Suelen consistir en identificar o detectar elementos que aparecen en la acción.

**¿Dónde está?** Durante la visualización, el alumnado debe localizar un elemento (puede ser un personaje, un objeto, un animal, un alimento...) que se haya definido previamente. Este ejercicio obligará a los estudiantes a estar atentos mientras se visualiza el recurso y puede suscitar un debate una vez se haya acabado. En el caso de una película, podemos escoger un personaje secundario pero clave para el desarrollo de la acción.

**Completar el guion:** Primero, entregar una transcripción incompleta a cada estudiante, o bien la banda sonora o bien de alguna escena concreta que nos interese en particular. De esta manera, se pueden trabajar temas relacionados con el lenguaje desde introducir nuevas palabras de un idioma extranjero, practicar la conjugación de los verbos, hasta trabajar en argots y las variantes de la lengua según el entorno cultural. El alumnado debe completar el guion tras una o varias visualizaciones, dependiendo del grado de dificultad del ejercicio.

### • POST VISUALIZACIÓN

Este es momento de pedir al estudiantado que intenten resolver diferentes actividades a partir de la información que han adquirido tras la visualización. En la mayoría de los casos, acostumbra a ser ejercicios de debate; por tanto, si el profesor lo cree apropiado, se pueden organizar en parejas o grupos. Siempre que sea necesario, se puede volver a visualizar el recurso o pararlo en alguna secuencia para hacer énfasis en los aspectos deseados.

**¿Cómo lo interpretas?** Tras finalizar la visualización, el alumnado tiene que preparar un resumen, una reflexión o unas conclusiones sobre la proyección. A continuación, es interesante hacer un ejercicio de comparación y contraste de las diferentes interpretaciones. En estos casos, quedan patentes los distintos puntos de vista y percepciones de una misma realidad.

**Yo no lo sabía:** Es un método para que el propio alumnado se autoevalúe y presten atención a todos los aspectos y contenidos nuevos que han adquirido gracias al recurso multimedia, ya sea una película o documental. La manera más sencilla es preparar una lista con todos los conocimientos. Con una finalidad eminentemente auto evaluativa e intercultural, se pide al estudiantado que elaboren una lista de aquellos aspectos que han descubierto, que les ha sorprendido o que han transformado su visión de un determinado tema.

**No es verdad:** El alumnado debe constatar lo que ha visto y oído, tras la actividad de visualización, con informaciones que se les proporcionan y descartar las falsas.

**Igual y diferente:** Luego de la visualización, deben comentar las similitudes y las diferencias entre la comunidad que han visto y la región donde viven habitualmente o donde estudian en ese momento.

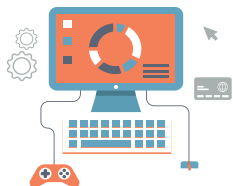
**Presente o en pasado:** Si hay varios personajes, intentar contar la historia desde el punto de vista de cada uno de ellos, es decir cambiar la perspectiva narrativa.

# **METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA SUGERIDAS PARA LA UTILIZACIÓN DE HERRAMIENTAS EDUCOMUNICATIVAS**





### • Gamificación



Este modelo pedagógico consiste en la interacción de mecánicas y dinámicas propias de juegos y videojuegos en entornos de aprendizaje. **¿Cómo implementarlo?** Considera la utilización de actividades lúdicas para aprender o llevar al aula la organización y las reglas de un juego, ofreciendo a tus estudiantes una manera diferente de aprender. Recompensa la realización de ciertas tareas establecidas con puntos, niveles, rankings, fomentando el esfuerzo, la autoafirmación y la colaboración. Puedes gamificar tu clase de maneras muy diferentes, utilizando juegos de entretenimiento, aplicaciones, juegos educativos, proponer roles, aplicando la gamificación al proceso completo de aprendizaje o solo como modo de evaluación.

### • Aula invertida - Flipped Classroom



En este modelo pedagógico los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor se invierten. **¿Cómo implementarlo?** Se requiere que los materiales educativos primarios sean estudiados por el estudiantado en casa, en su propio entorno, y mantengan una comunicación fluida con otros estudiantes y el profesor mediante redes sociales educativas, foros o mensajería. El estudiante es quien gestiona su aprendizaje. El tiempo de la clase es utilizado para debatir y trabajar puntos clave, por ejemplo, a atender las preguntas, dificultades o necesidades de cada alumno, desarrollar proyectos, etc.

### • Aprendizaje basado en proyectos



Este modelo pedagógico consiste en la realización de un proyecto habitualmente en grupo. **¿Cómo implementarlo?** Partiendo de un problema real y concreto, puede ser dentro del centro educativo o fuera del mismo, el cual debe ser analizado previamente por el profesor para asegurarse que el estudiantado tiene todo lo necesario para resolverlo. Para ello, el espacio del aula debe adquirir otro sentido, los estudiantes tendrán que trabajar en grupos, moverse, relacionarse con otros y adquirir un rol activo, desarrollando competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración o la resolución de problemas. Para concluir, proporciona al estudiantado una audiencia a quien presentar el trabajo final del proyecto, esto incrementará su motivación.

### • Aprendizaje basado en problemas



En este modelo pedagógico los estudiantes deben encontrar, de manera autónoma, las respuestas a una pregunta o problema planteado por el docente. **¿Cómo implementarlo?** Son los estudiantes, quienes tienen el reto de encontrar la solución. Lo harán trabajando en equipo, buscando y recopilando información; mientras que, el maestro tiene el papel de guiarles. Además, integrando a este método de enseñanza, las nuevas tecnologías, tus estudiantes también aprenderán a utilizar diferentes soportes, programas y aplicaciones como herramientas para buscar información y para mantenerse en constante comunicación.

## • Design Thinking o Pensamiento de Diseño



Esta metodología favorece y promueve la empatía, la intuición, la creatividad y la generación de ideas innovadoras para resolver problemas. **¿Cómo implementarla?** Trabajar en equipos es imprescindible, cuanto más diversos, más puntos de vista sumaremos. Considera la distribución del tiempo, la utilización de distintos materiales para facilitar la comunicación visual, lugares luminosos e inspiradores con mesas de trabajo para grupos y paredes libres para paneles o murales. Los estudiantes deben convertir los problemas en oportunidades, dando rienda suelta a su imaginación, pensando en propuestas de soluciones viables y valiosas. Luego de discutir las ideas, deben experimentar construyendo los prototipos para luego ser evaluados.

## • Aprendizaje Cooperativo



Este modelo pedagógico consiste en trabajar en pequeños grupos, aquí los estudiantes unen esfuerzos y comparten recursos. **¿Cómo implementarlo?** La formación de grupos de aprendizaje, entre 3-6 personas, debe ser heterogéneo, considerando: rendimiento-nivel de razonamiento, etnia, género o necesidades especiales de apoyo educativo. Cada miembro debe tener un rol determinado: Portavoz, secretario/a, moderador/a, gestor/a del orden y/o tiempo, etc. Mientras que, el docente asume el rol de facilitador, mediador o guía determinando las actividades, dinámicas de orden y participación de los grupos. Finaliza, estableciendo modelos de evaluación: grupal e individual, coevaluación, autoevaluación, etc.

## • Aprendizaje Basado en el Pensamiento



Este modelo pedagógico fomenta un aprendizaje en el que los estudiantes razonan y desarrollan la capacidad de pensar de forma crítica a la hora de enfrentarse a diferentes retos. **¿Cómo implementarlo?** Para que esta metodología sea efectiva, los estudiantes deben afinar al máximo habilidades del pensamiento como: la observación, descripción, clasificación, comparación, análisis, síntesis, evaluación, entre otras. Para ello, debes introducir a tu clase herramientas como mapas conceptuales y mentales, infografías o desarrollar actividades donde los estudiantes elaboren sus propios apuntes, todas ellas adecuadas para explorar a profundidad lo que están estudiando.

# **RECOMENDACIONES PARA EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**



Para el desarrollo de las actividades, se sugiere facilitar a los estudiantes las condiciones necesarias para: descubrir, comprender, problematizar y asimilar las temáticas. Es decir, propiciar ambientes o generar espacios de aprendizaje que estimulen, en el educando, el desarrollo de habilidades y competencias valiosas para toda la vida.

Se consideran cuatro componentes o espacios fundamentales, para el desarrollo de las actividades de enseñanza – aprendizaje.

- **Información**

Dentro de este espacio, se ubican las indicaciones que el docente da al alumnado para hacer más eficiente el proceso de aprendizaje. Estas son: el trabajo en equipo, individual, investigación, etc. Es el conjunto de conocimientos que requiere saber el estudiante, los saberes que debe tener en cuenta.

- **Interacción**

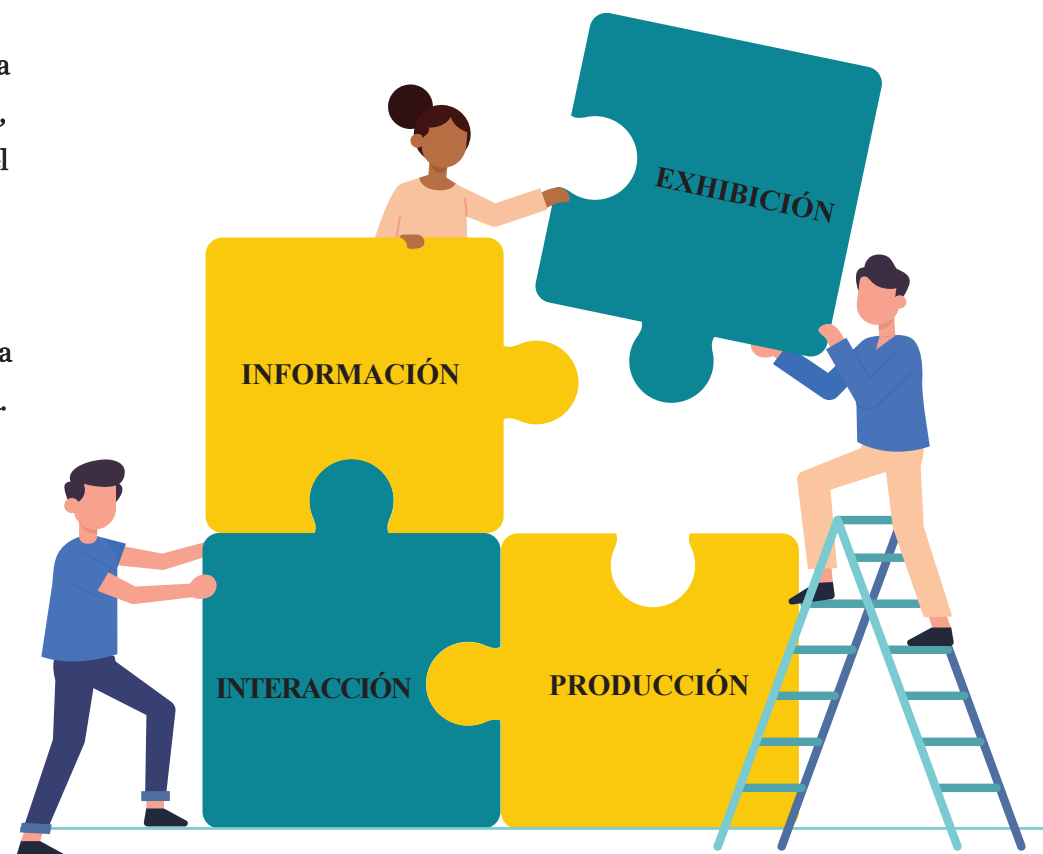
Significa la relación que se debe establecer entre los actores del proceso de enseñanza – aprendizaje, puede ser profesor – alumno, alumno – alumno, alumno – especialista.

- **Producción**

En este espacio se considera la elaboración del producto de aprendizaje que va a realizar el alumnado y que es la muestra material de lo aprendido.

- **Exhibición**

En esta etapa se da conocer el producto resultante del proceso; éste se puede dar entre los compañeros de clase, dentro del aula, fuera de ella o incluso fuera del centro educativo. Este procedimiento puede constituir la fase de evaluación.



# RECOMENDACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.



La utilización de ciertos instrumentos para evaluar un proceso educativo o el nivel cognitivo del estudiantado, son el medio por el cual el docente podrá registrar y verificar el logro de los objetivos instruccionales, así como, identificar dificultades en el proceso de aprendizaje del educando. A continuación, se detalla un listado de instrumentos de evaluación sugeridos para procesos educomunicativos.

### Lista de cotejo



La lista de cotejo es un listado de actuaciones o destrezas que el estudiante va a alcanzar, cuyo desarrollo o carencia se quiere comprobar. Este instrumento permite identificar aquellas destrezas que se requiere desarrollar en la actividad de aprendizaje y a la vez observar qué se debe ajustar o configurar para lograr mejores resultados del planificado. En la lista de cotejo se enumeran las categorías de las destrezas a observar a través de los indicadores de evaluación de aprendizaje en escala de evaluación cualitativa.

### Rubricas de observación



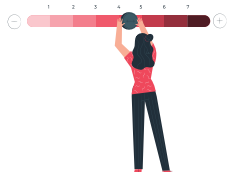
Es un instrumento que permite indagar elementos del desempeño del estudiante a través de criterios o indicadores que corresponde a la actividad de aprendizaje.

### Rubricas de exposición



Las rubricas de exposición permiten identificar los elementos que componen la actividad evaluativa a través de indicadores que permiten observar qué nivel de conocimiento tiene, qué técnicas maneja, cómo resuelve un problema o pregunta, cómo demuestra interés por las actividades o responsabilidades encargadas para el desarrollo de la actividad de aprendizaje.

### Escala de valoración descriptiva o numérica



Es un instrumento que permite observar el avance de cada estudiante en una actividad escolar, permite identificar su progreso y participación, para lo cual, en esta escala se ubican los indicadores de aprendizaje y la valoración cualitativa o cuantitativa, según sea el caso.

### Guía de preguntas



Permite desarrollar la conversación intencionada (entrevista) y conocer los intereses del grupo de estudiantes, sus inquietudes y conocimientos del tema, por lo tanto, el docente puede organizar algunas preguntas y plantearlas al grupo de estudiante. De esta manera, identificará las prioridades del grupo y replanteará la planificación con actividades, juegos y procesos en los cuales estén incorporados los intereses del alumnado.

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Aretio, L. G. (2000) La guía didáctica. *Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia BENED*

Barbas, Á. (2011). Pensar otra Educomunicación (Pensar otro aprendizaje). *Congreso Internacional "Educación Mediática y Competencia digital: La cultura de la participación*. Segovia.

Crispín, M. (et al). (2011). Aprendizaje autónomo: orientaciones para la docencia. *Ciudad de México: Universidad Iberoamericana*.

Ferreira, M. (2009). Un enfoque pedagógico de la danza. *Educación física Chile. LXXX(268)*, p. 9-21.

Flecha, R., Dávila, A., & Vargas, J. (2004). Metodología comunicativa crítica en la investigación en ciencias sociales: La investigación Wokaló. *LAN HARREMANAK/II*, p. 21-33.

Forte, M. (2019). Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias. *Colección Materiales para la Docencia Universitaria, I*, Valencia. España: Universitat Jaume I.

Frola, P., & Velázquez, J. (2011). Competencias docentes para... La evaluación cualitativa del aprendizaje. *Centro de Investigación Educativa y Capacitación Institucional SC México DF*.

Gall, E. (2005). *Prácticas educomunicativas: miradas sobre lo inacabado*. Obtenido de <[http://www.aprendaki.com.br/art\\_not.osp?codigo=158](http://www.aprendaki.com.br/art_not.osp?codigo=158)>.

García, M. L. (2004). Estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad. *Educatio Siglo XXI*, 22, 265-267.

Giráldez, A., & Pimentel, L. (Coords.). (2010). Educación artística, cultura y ciudadanía. De la teoría a la práctica. *Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos, OEI*.

Martínez, L., & Gutiérrez, R. (2003) Las artes plásticas y su función en la escuela. In *Congreso INARS: la investigación en las artes plásticas y visuales (2003)*, p 255 – 258. Universidad de Sevilla.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). *Guía de presentación y evaluación de proyectos de educación cultural y artística*. Quito - Ecuador.

Oltra Albiach, M. A. (2013). “Los títeres: un recurso educativo”. *Educación social. Revista de Intervención Social*, 54, p. 164-179

Parera, M. G. (2010). El teatro como estrategia didáctica. *Universitat de Barcelona*, 15.

Pinto, M. (2019). *Herramientas de Comunicación*. Obtenido de Alfin EEES: <http://www.mariapinto.es/alfinees/comunicacion/que.htm>

Salcedo, B. (2016). Importancia de la música como recurso en el aprendizaje escolar. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 3(6). Recuperado de: <https://pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/642/782>

Sánchez, V., & Borzone, A. (2010). Enseñar a escribir textos: Desde los modelos de escritura práctica en el aula. *Lectura y Vida*, 31(1), p. 40-49.

Valverde, M. (2009). La Comunicación Pedagógica: Elemento transformador de la práctica educativa. *Actualidades Investigativas en Educación*, 9(2), p. 1-18.

Vite, H. (2012). Ambientes de aprendizaje. *Universidad Autónoma del estado de Hidalgo*.

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Aguilar, R. (2004). La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la Utpl. *AIESAD RIED*, 7(1-2), p. 179-192.

Barbas, Á. (2012). Educomunicación: Desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de Educación* 14, p. 157-175.

Castilla, G., Romana, M., & López – Terradas, B. (2013). Concursando en el aula: la gamificación mediante quiz-show como herramienta de dinamización docente. *X Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar*.

Flecha, R., Padrós, M., & Puigdemívol, I. (2003). Comunidades de Aprendizaje: transformar la organización escolar al servicio de la comunidad. *Organización y gestión educativa*, 5, 4-8.

Freire, P. (1969). *La Educación como práctica de la Libertad*. Montevideo : Tierra Nueva.

Giráldez, A., & Palacios, A. (2014). Educación Artística en Iberoamerica: educación primaria. *Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos, OEI*.

Pera, C. (2006). El diseño de contenidos multimedia para entornos virtuales de aprendizaje. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (4).

Pérez Cabaní, M. L. (1997), *La enseñanza y el aprendizaje de estrategias desde el currículum*.

Telleria, M. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (18), 83-112.

Virgili, J. (2014). ¿Cómo suena una clase? Hacia una restitución del aula como espacio de saber. *Ciencia y tecnología*, (14), 195-205

<https://www.aulaplaneta.com/2017/08/03/recursos-tic/usar-video-las-aulas/>

[https://moodle2.unid.edu.mx/dts\\_cursos\\_md/pos/E/ME/S06/ME06\\_Lectura.pdf](https://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md/pos/E/ME/S06/ME06_Lectura.pdf)

<https://listindiario.com/la-vida/2011/12/06/213563/la-fotografia-como-herramienta-didactica>

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/poder-educativo-dibujos-animados.html>

<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/07/31/comic-educativo-su-uso/>

[https://www.uv.mx/cpue/colped/N\\_2728/pagina\\_n8.htm](https://www.uv.mx/cpue/colped/N_2728/pagina_n8.htm)

<https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/estructura-de-un-texto-1703.htm>

[https://www.academia.edu/36216179/Las\\_arte\\_como\\_recurso\\_did%C3%A1ctico\\_para\\_la\\_historia\\_en\\_la\\_Educaci%C3%B3n\\_Secundaria\\_y\\_bachillerato\\_las\\_arte\\_relegadas\\_de\\_la\\_pr%C3%A1ctica\\_docente](https://www.academia.edu/36216179/Las_arte_como_recurso_did%C3%A1ctico_para_la_historia_en_la_Educaci%C3%B3n_Secundaria_y_bachillerato_las_arte_relegadas_de_la_pr%C3%A1ctica_docente)





ESTRATEGIAS, METODOLOGÍAS & DIDÁCTICAS EDUCATIVAS

### RE-EDICIÓN DEL PRODUCTO

**La educomunicación como estrategia comunicativa en la recuperación y preservación  
de los saberes populares y ancestrales en niños del cantón Simón Bolívar**

<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5236>

