

Un aprendizaje activo y dialógico: estrategias de engagement en Media Landscape

Introducción y Contexto

• ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

El proyecto se enmarca en la asignatura Media Landscape (Estructura del Sistema Audiovisual), impartida en el Grado de Comunicación Audiovisual y el Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual. Propone repensar las clases prácticas en inglés mediante nuevas formas de presentación de materiales educativos y nuevas estrategias para la participación de los alumnos. Los dos **objetivos** principales son:

1. Fomentar el aprendizaje autónomo, activo y dialógico
2. Trazar un camino de aprendizaje claro, ordenado y dinámico

• ¿Por qué es importante este proyecto?

Tradicionalmente, esta asignatura ha sido concebida y percibida como una asignatura eminentemente teórica. Por ello, ante el reto de la dimensión práctica de su docencia se han concebido y desarrollado distintas estrategias de *engagement* para fomentar un aprendizaje activo y dialógico de los/as estudiantes.

Desarrollo del Proyecto

1. Fase Primera

Planificación de actividades prácticas basadas en la distinción de tres modalidades de seminarios prácticos:

1. Seminarios orientados a la discusión grupal (casos de estudio)
2. Prácticas grupales (trabajos, exposiciones y debates por equipos)
3. Diálogos con expertos (encuentros con investigadores y profesionales)

2. Fase Segunda

Implementación y realización práctica de las innovaciones planificadas. Organización dinámica de los tres tipos de seminarios, alternados a lo largo del curso.

Ej. la serie *Hollywood* como caso de estudio para indagar en la industria; debate sobre el audiovisual a partir de apocalípticos e integrados (Eco), etc.

3. Fase Tercera

Valoración de las innovaciones introducidas y de los resultados obtenidos en el aula.

- Evaluación de las actividades grupales y el trabajo en equipo
- Establecimiento de un diálogo abierto con el alumnado
- Revisión de los resultados de evaluación docente (cuanti y cuali)

Resultados



Mayor integración de materiales multimedia en las clases prácticas: carteles, memes, fragmentos de obras audiovisuales, charlas TED, entrevistas, gráficos cuantitativos, informes sectoriales especializados...



Mayor atención, implicación y emoción del alumnado en las sesiones prácticas. Se ha reforzado el aprendizaje colaborativo y el diálogo intercultural entre los estudiantes de distintos orígenes, al ser invitados a compartir conocimientos sobre sus respectivos países.



Mejora muy significativa en las tasas de satisfacción de los estudiantes. Expresión de comentarios favorables sobre las actividades realizadas tanto en el aula como en las encuestas de evaluación docente.

Aplicación

¿Cómo pueden otros docentes aplicar esta experiencia? ¿Cómo pueden otros/as compañeros/as mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto?

Las estrategias empleadas pueden ser aplicadas por otros docentes para dinamizar las clases prácticas (tanto en inglés como en español) mediante el fomento dinámico de la participación individual y grupal. El principal reto de la introducción de seminarios prácticos de tres modalidades es evidenciar la relación entre los aspectos teóricos y prácticos de una asignatura y de un campo de estudios. Es fundamental identificar las problemáticas teóricas que pueden ser exploradas con mayor provecho en los seminarios prácticos, seleccionar cuidadosamente los ejemplos concretos y casos de estudio más adecuados para explorarlas en profundidad, y estimular la confianza de los/as estudiantes para que participen y se diviertan mientras desempeñan distintas actividades y roles en el aula.

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar
- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)
- Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa



Sí X No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión