

LA GAMIFICACIÓN DE LA ENSEÑANZA DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS: UNA EXPERIENCIA EN EL AULA DE RETÓRICA PERSUASIVA Y ORATORIA

AUTORA

María Dolores Rodríguez Melchor
Universidad Pontificia Comillas (Madrid)
drm@comillas.edu

La adaptación de materias y asignaturas de habilidades de comunicación a las nuevas metodologías docentes presenta tanto retos como oportunidades. Uno de los desafíos fundamentales a los que se enfrenta el profesor en el aula es que la enseñanza de conocimientos declarativos resta con frecuencia tiempo a la práctica necesaria para el desarrollo de competencias procedimentales. Como en otras materias, el uso de nuevas tecnologías y de nuevos formatos, como el de la clase invertida o flipped-classroom (Bergmann y Sams, 2012), pueden ser una solución eficaz para abordar este problema desde una perspectiva lúdica que, a la vez que mejore la motivación y participación de los alumnos, a través por ejemplo de vídeos, foros y tareas online, refuerce el trabajo no presencial con actividades presenciales colectivas o individuales en las que el feedback colaborativo y el uso de debates o discusiones en el aula se revelan como eficaces metodologías de aprendizaje (Laurillard, 2012).

Nuestro trabajo se centra en analizar los resultados obtenidos en una experiencia en el aula de la asignatura de Retórica Persuasiva y Oratoria en el Doble Grado de Relaciones Internacionales y BA in Global Communication de la Universidad Pontificia Comillas en la que se ha utilizado el modelo de la clase invertida combinado con actividades lúdicas de refuerzo de contenidos teóricos mediante la plataforma Kahoot y algunas actividades de desarrollo de competencias comunicativas, como presentaciones orales combinadas con imágenes sincronizadas con el texto, siguiendo el formato Pecha Kucha. Estos ejercicios facilitan a los alumnos la posibilidad de construir la clase ellos, si bien guiados por el profesor, al tiempo que aprenden a evaluarse a sí mismos y a sus compañeros a través de juegos y concursos. Es especialmente destacable la retroalimentación que recibe el profesor mediante el empleo de ciertas tareas no presenciales como encuestas y cuestionarios, junto con los datos que se recogen gracias al diálogo que se entabla con el alumnado en el aula. La riqueza de información que este formato genera, permite el ajuste de la clase a las necesidades del colectivo de alumnos, así como la recogida de datos extremadamente útiles para la investigación cuantitativa.

Palabras Clave: Gamificación - Flipped classroom – Pecha Kucha – Kahoot – Retórica Persuasiva y Oratoria